3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL. 3
THE KING OF POCKETGAMES
SONY
PSP
SONY
vol
PSP
START



看《SP》得"SP"幸运大抽奖Vol.3

继续送出10台GBA SP

每月一辑的《掌机王SP》为读者带来了无数精美的攻略和实用的软硬件信息，但如果读者依然停留在GB或者GBA的时代，又或者还没有掌机，那么《掌机王SP》是否就不适合自己呢？参加《掌机王SP》的"看《SP》得"SP"幸运大抽奖"，你除了给自己一个获得GBA SP的机会外，还给了自己一个更丰富的游戏空间。《掌机王SP》+赠品+GBA SP，相信这才是"掌机王"的最佳组合！

参与方法：

只要在2004年8月25日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中172页左下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至"兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编730000"，你将有机会获得我们送出的GBA SP。中奖名单将在下辑《掌机王SP》上公布，敬请关注！



LIKY

◆赠品！大家还满意吗？好好保护你们的SP吧。另外，大家有好的赠品方案也赶快给我们建议。你们提要求，我们尽力实现。

◆近期GBA上大作不断，所以本辑及时为大家送来了详细的攻略，希望能帮到处于“水深火热”中的玩家。

◆说说自己，经过一段长时间的调养，感觉身体调整得不错，体重也增加了不少，这简直是奇迹，几年来自己的体重从来没有增加过，以前很多人都说我偏瘦，现在看起来应该好一点了，只希望今后不要又降回去了。(笑)



马修

★新的《掌机王SP》又与大家见面了，收集了广大读者们的意见和建议，希望本辑会让大家更加满意。还是那句话，有批评建议一定要来信哦。

★暑期大作如云，GBA终于走出了自去年圣诞节开始的淡季，数款大作发售和将要发售，而马修还有好几部大作待回顾，不知道入手NDS之前，能否将这些游戏全部搞定。

★电脑最近总会出一些莫名其妙的问题，焦头烂额中只能自我安慰曰：“人总是在坎坷中成长起来的……”

铭风

●本月热作多多，《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》可说是最受瞩目的。当然除了许多RPG大作外还是有很多好游戏的，我玩得最多的还是《口袋棒球Ⅰ·Ⅱ》了啊。(众人：怎么都是1+2……)

●用别人机器玩《麻烦星人》，结果被电脑虐待……纱迦大人看到后笑曰：“PS2太危险，你还是玩掌机吧。”

●由于猫太和阿修罗看《ケロロ军曹》总是哈哈大笑，所以我也忍不住也看了。结果阿迪总是说：“你怎么总爱盯着屏幕傻笑啊？”

读者们，不要吝惜您的意见与建议，请来信寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　　邮编：730000
或发Email　到pocket@ucg.com.cn
中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770








掌机王Sp VOL.3 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环



影像VCD内容导视

—NDS清晰游戏画面演示

新作拼盘

—美版游戏新作介绍

—日版游戏新作介绍

索引

GBA

热血最强
—《洛克人Zero3》
极速无伤过关
—《银河战士 零点任务》
Hard难度无伤Boss战演示
—《洛克人EXE4》3周目
最强隐藏BOSS无伤演示

本辑赠品

《掌机王SP》——SP时尚小包



妥帖保护你的爱机
《掌机王SP》处处
为你着想！

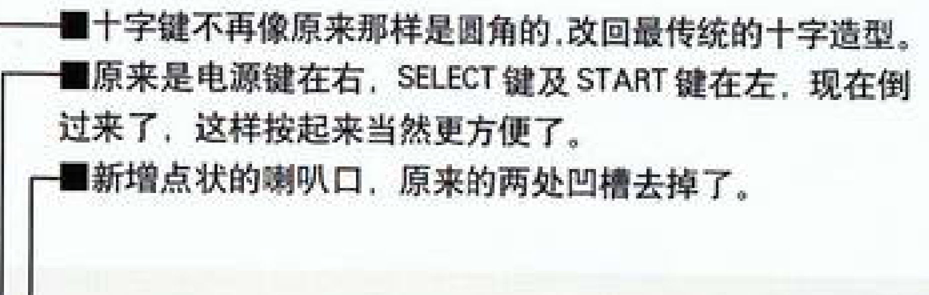
特别报道

NDS全新超酷造型公布！

铅笔盒、XX星，这是很多国内玩家对E3上公布的NDS外型的比喻，不过当时任天堂并未宣布这就是NDS的最终造型，甚至“Nintendo DS”这个名称也并非最终正式名称。

7月28日，突如袭来，事前没有透露半点风声地，任天堂就对外公布了NDS的新造型，并同时宣布正式确认Nintendo DS（NDS）就是这台“异质掌机”的最终名称。不过除此之外任天堂还是没有公布NDS主机的其他情报，包括价格、最终的规格参数等。

新造型的NDS相较之原来在E3上公布的NDS最大的变化当然还是在外形，主机整体给人以非常高贵的感觉，极具线条感及金属感，比起之前已经非常成功的GBA SP造型还要漂亮！除了线条和色泽之外，仔细观察就会发现，原来新造型NDS比旧造型在宽度上有了大幅的减小！原来NDS每块屏幕的下方都会看到很长一块空余，但现在下方那块空余已经去除，这一改进的好处不仅仅是NDS更为小巧了，更主要的是，两个屏幕的距离要近得多了，这样在两个屏幕之间看东西更方便得多了。还有就是在厚度上，新造型不再有像原来那样让人感觉那么厚了，但实际厚度是否经过了修改还没有具体的数据。



■原来屏幕下面的一块空地被“减肥”了。

■当机盖合起来时，就会压到按键，因此按键周围那一块必须是下凹的，原来的下凹区是半圆状的，但现在是改为方状的，同时整个下凹区更大，显得更大方。



■触摸屏原来是平板式的，现在被设计成下凹式的，除了显得更有型以外，下凹式的屏幕设计也比较好安放屏幕保护贴，毕竟这是触摸屏，还是需要屏幕保护贴保护不被伤划的。

■原来按键都是灰色的，这次全部按成了黑色。



■原来是平板式封盖，现在则充满了线条感及金属感。

■其他部件构造方面与原来相同。



▲NDS 原造型

任天堂为什么会采取“在E3上先行公布初步造型，然后再公布正式造型”的做法呢？恐怕其原因就是任天堂对PSP 这个对手的足够重视了，众所周知，PSP早在去年E3就已经开始宣传造势了，如果任天堂不在E3上这个世界大会上和SCE较量一番，恐怕就会失去这个重要的造势机会。因此任天堂就在这种情况下匆匆让NDS在E3出场了，比起有着充分准备的PSP来说，NDS的造型自然就显得“朴素”了。

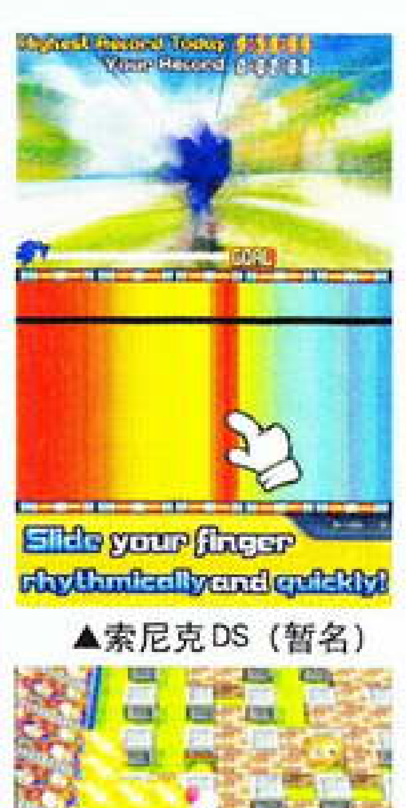
NDS的新造型可以说是继承了原来GBA SP的风格，流行的线条、金属感，这无疑是大大提高了NDS对年青年的吸引人，而且GBA SP的疯狂成功告诉任天堂，时尚的外形很重要！这也是为什么任天堂明知会有种种负面影响，还是要完全推翻E3时向全球公布的NDS造型而设计全新的造型。

全新的NDS日版游戏阵容

随着NDS新造型公布的，任天堂还同时公布了全新的NDS日版游戏阵容，相较之PSP目前公布的日版游戏阵容，NDS已有72款日版游戏，比起PSP的59款还多出了13款。以下就是NDS目前的日版游戏列表：（红字表示强烈关注作品）

IdeaFactory	鬼魂力量（暂名）
アキ	MKKE！（暂名）
Atlus	人生游戏DS（暂名）
	真・女神转生DS（暂名）
	滑雪板男孩（暂名）
	KADOUKEUSU（暂名）
	Q版赛车DS（暂名）
Aruze	让头脑流汗的游戏系列！ Vol.1
	Cool104 JOKER & SETLINE（暂名）
Epoch	动作游戏（暂名）
MTO	大众麻雀（暂名）
	赛车游戏（暂名）
Capcom	洛克人EXE系列
	红侠乔伊系列
	逆转裁判系列
Game Arts	新RPG
元气	癸生川探侦事件簿（暂名）
	Living High ↑ Killing Low ↓（暂名）
	街道RACING BATTLE（暂名）
Koei	真・三国无双（暂名）
	历史SLG（暂名）
	麻雀（暂名）
Konami	游戏王！ NIGHTMARE TROUBADOUR
	大盗伍右卫门（暂名）
	幸存之子（暂名）
	汪达尔之心（暂名）
	我们的太阳（暂名）
	力量职业棒球系列（暂名）
	恶魔城（暂名）
	胜利十一人系列（暂名）
Sammy	实战老虎机必胜法！北斗神拳
Sunrise	SLG游戏
Jam Works	新桌面游戏
Bandai	机动战士高达SEED（暂名）
	ONE PIECE（暂名）
	Meteosu（暂名）

Square Enix	半熟英雄（暂名）
	最终幻想 水晶编年史新作
	勇者斗恶龙 怪兽篇新作
	圣剑传说系列新作（暂名）
	史莱姆总动员系列新作（暂名）
Spike	研修医 天堂独太（暂名）
SEGA	索尼克DS（暂名）
	Project Rub（暂名）
TAITO	涂鸦王国系列
	泡泡PUZZLE系列
Chunsoft	不可思议的迷宫（暂名）
D3 Publisher	动作游戏（暂名）
Tecmo	怪兽农场最新作
	Team NINJA参入作品
Tommy	火影忍者（暂名）
	ZOIDS（暂名）
Namco	新钻子先生（暂名）
	新RPG（暂名）
	吃豆人涂鸦（暂名）
	滚滚吃豆人（暂名）
Hudson	炸弹人
	天外魔境系列（暂名）
任天堂	超级马里奥 6 4 x 4（暂名）
	银河战士Prime 猎人（暂名）
	瓦里奥制造DS（暂名）
	马里奥赛车DS（暂名）
	动物之森DS（暂名）
	新超级马里奥兄弟（暂名）
	Pic to Chat（暂名）
	Nintendogs（暂名）
Banpresto	龙珠Z
Marvelous Interactive	羊毛星的人们
	牧场物语 for DS（暂名）
	河边垂钓系列
	原创RPG（暂名）
Yukes	运动游戏
Rocket	动物岛のチョビぐるみ3（暂名）



▲索尼克DS（暂名）



▲炸弹人



▲机动战士高达SEED（暂名）

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 SOUL

特稿 水面无波

NDS、PSP无声地对抗，但水面无波之下却暗流激涌……

编按：文章分析了自E3以来直到最近任天堂公布NDS新造型这段时间掌机业界的许多不为人知的内幕，由于是按时段来分析，所以文章中段是对任天堂未公布NDS新造型时的业界形势分析，但文章后段就会有关于任天堂公布NDS新造型的精彩评论了。

2004年度的大半光阴已然悄悄流逝，任天堂NDS与索尼PSP正面对决的预定日期也逐渐临近，但是眼下的临战气氛却堪称波澜不惊，目前在IT界沸腾的话题不外乎微软未来四年内将动用750亿美元配送红利和回购股份的惊人大手笔，即便日本方面的相关媒体也纷纷忙于报道苹果公司的最新款MP3播放器Ipod MINI在东京银座专卖店首发上市时多达1500人以上的空前行列，似乎两大掌机的话题性欠奉已经足够佐证游戏产业日薄西山的惨淡，表面上似乎连硬件厂商本身对其各自未来的旗舰产品都表现得漫不经心，除了久多良木健和宫本茂两位公众人物偶而登场发表些无关痛痒的陈词滥调，预期中的大规模宣传造势活动至今没有任何展开的迹象，所有的状况不得不让我们怀疑这两款产品在年末粉墨登场的可能性到底有多少。

水面无波之下却暗流激涌……

一、索尼的先手

攻守双方阵营的谨言慎行实因为局势的扑朔迷离。这次商业战争是电子游戏史上最为势均力敌的一次公平竞争，“宜将剩勇追穷寇”的索尼挟家用主机领域全面胜利的锋锐直逼任天堂的牙城，PSP主机在技术含量上拥有着对手难以匹敌的绝对优势，在携带主机领域即将发生技术革命的前夜抢先发动攻势可谓正当“天时”，而任天堂则同样以攻为守地推出了抗衡的隐藏兵器NDS，具有双屏幕等多种创新设计并向下兼容GB系列主机的这款产品凭借着任天堂原厂游戏品牌的强大号召力和过去在携带主机市场的绝对垄断地位而占尽“地利人和”。对于这两家正不断承受着来自金钱巨鳄Microsoft严峻挑战的日本硬件厂商来说，掌机市场主导权的归属将可能直接维系着未来社运的存亡安危，这是一场漫长而艰苦卓绝的棋局，每一着都不容许稍有疏虞，否则难免会导致满盘皆输，除了人脉、财力和经营者的指导力，“运气”也将成为左右局势的重要砝码。众多第三方游戏开发厂商和专业媒体们也不过是纵横棋枰中的大大小小棋子，用“患得患失”来形容第三方厂商们此刻的心态最恰当不过了，既期待PSP的异军突起能够彻底扭转携带主机市场日渐低龄化的颓势，又担心未来掌机游戏高成本大制作的风潮可能将这片后花园摧毁，面对着在携带主机市场无论软硬件都保持绝对强势的任天堂，即便是EA和Square Enix这样的超级大腕也不敢轻言成败，因此几乎所有的第三方都向两大阵营分别投下筹码，在表面上保持着相对的中立。《FAMI通》等以中立立场自命的权威专业媒体在报道相关内容时也力求措辞谨慎，以免引起不必要的麻烦。

SCE于7月12日在东京都高级会所举办了“PlayStation Meeting 2004”，这是PSP主机首次以实机展示的状态向日本外界正式公开。





SCE的CEO茶谷公之详细解说了PSP的技术细节，该主机的主记忆内存容量由原先设计的8MB一举提升为32MB，本体重量为260公克(含电池)并采用AES128位的密码保护措施，IEEE802.11标准的无线Wi-Fi(ADHOC模式)可以在各种特殊环境下实现最大16人的连线对战。特别值得关注的是，PSP将可以通过USB接口与PS2实现资料互传，这种设计与任天堂大力推动的NGC与GBA连动战略有异曲同工之妙。SCEJ总裁竹野史哉首次在会场披露了UMD(Universal Media Disc)的每枚制造价格为250日元，与现行的DVD媒体相当，制造速度也能够得到充分保证，可以在极短时间内追加生产，为保证软件发行量的弹性化，SCE甚至可以接受最低100枚的定单。鉴于目前日本TV游戏销量低迷不振的现状，SCE将从2004年8月开始推行名为APOLO(Advanced Purchase Order Link Operation，提前购买预定连锁操作)的在线下单生产系统，通过网络来简化游戏光盘的委托生产手续，进一步提高工作效率。对于零售店流通方面，SCE也同样会以WEB下单系统来避免积压和断货等现象发生。会场上一举更新了E3大展时的PSP参入厂商名单，日本的加盟厂商由原先了34家增加为59家，同时还公布了59款对应游戏的名单。Koei的创始人兼王牌游戏制作者襟川阳一作为第三方厂商的代表在会场发表了激情洋溢的演讲，除了先前就公布的《真·三国无双》，Koei还发表了《三国志》和《麻雀大会》这两款预定与硬件同时发售的游戏。会场上提供了大量PSP实机和对应游戏供与会媒体记者亲身试玩，但SCE还是没有透露这款预定日本本土年末发售的携带主机的具体售价。

PSP的核心宣传词为“Seeing is Believing！”(百闻不如一见)，在“PlayStation Meeting 2004”的首次媒体公开展示确实引起了广大试玩者的交声赞叹，短短数小时内展览区被围得水泄不通，但在短暂的热狂消褪后，人们发现SCE拿出的第三方游戏列表与两个月前大同小异，如果仅凭借目前摆在台面上的这些东西就与雄踞掌机业十数年的任天堂阵营对垒实在有些勉为其难，SCE当然还藏着一些准备关键时刻出手的王牌，但其捉襟见肘的窘迫依然表露无疑，如果拥有足够的筹码，完全可以像当年PS2发表之初那样以令人叹为观止的豪华阵容一举征服所有人。Square Enix(S·E)



▲“Seeing is Believing！”(百闻不如一见)

的动向是目前外界最关注的焦点，至今为止除了影像作品《FFVII AC》以外，另两款PSP对应软件始终以问号形态秘而不宣，此举不由让外界疑窦丛生。手中掌握有《FF》和《DQ》等诸多知名游戏品牌的S·E被公认为SCE在日本本土对抗任天堂的最有力武器，其举动足以令目前的均势发生严重倾斜。S·E社长和田洋一在先前接受媒体采访时以“静观”表明了对PSP的态度，该社经营层自合并后以更为圆滑的手腕周旋于业界各阵营间，和田洋一曾多次对携带主机领域大制作高成本的未来趋势表示了担心，对任天堂NDS采取了积极的支持态度，率先发表了《半熟英雄》、《最终幻想 水晶编史》和《勇者斗恶龙　怪兽篇》等大量强力作品。近日《FFVII》的外传体裁游戏作品的开发逐渐明朗化，无论软件载体的容量还是与影像作品《FFVII AC》的连携性等各种迹象判断，这部传闻以《FFVII》角色之一文森特为主角的游戏最终花落PSP平台的可能性都非常高，另外从业界平衡的考量，S·E此时断然不会轻易作出偏向某一阵营的危险举动。从“PlayStation Meeting 2004”的官方发布的资料又进一步证实了过去业界广泛流传的消息：SCE直到近日才陆续


▲久多良木健将PSP亲切地说描述成是PS家族的女儿。

水面无波

开始向第三方发送完整的PSP开发工具包，对应软件开发进度的迟缓也完全在情理之中。PSP目前已经创造了一项并不光彩的业界最速记录，Success由于开发预算的原因终止了《动物管理员》、《云のふ～らいぼ～》两款游戏，距离最初发表仅两个月时间，另外Hudson的《天外魔境》和《炸弹人》一度突然从《FAMI通》等媒体的软件发售表上消失也引发了广泛猜测，后来虽然这两作又再度“复活”，消息灵通人士透露目前Hudson除了确定与PSP同时发售的《炼狱》以外已暂时搁置了其他PSP游戏开发项目。

二、任天堂的故弄玄虚

任天堂NDS主机目前仍然处于情报封锁的暗箱状态，导致各方面对之充满了疑虑和猜测，至今为止该社只在6月初的经营方针说明会面向股东展示了NDS实机和对应软件，社长岩田聪在会中始终保持着自信的笑容坦然面对股东们的尖锐提问。由于有NDS主机将向下兼容GBA和S·E积极参入等诸多利好因素的原因，任天堂的股价从5月末开始一路高歌猛进，于7月中旬达到了每股13000日元的年间最高位，这充分表明了广大投资者对NDS的前景非常看好。然而NDS的行销战略充满了不透明感，任天堂蓄意为之的低调使得这款革新硬件产品的新闻露出度远远没有达到饱和状态，在北美一家大型游戏网站最近展开的千人调查中，了解索尼PSP的占73%，而知道任天堂NDS的仅54%，就在这54%的人群中尚有近半数的人不清楚NDS具有搭载触摸屏和向下兼容GBA等硬件特征，虽然任天堂试图尽量隐藏实力以让对手难以及时对策，但这种老套伎俩的可行性已经遭遇到普遍质疑。

NDS是什么？何为异质的新商品？NDS和GBA正统后继主机将如何区隔市场空间？这些都是任天堂必须尽快向第三方软件商、零售业者乃至消费者作出满意解答的问题。拥有浓厚官方背景的《Nintendo Dream》杂志近期在专栏中透露：任天堂今年将不会举办Nintendo Space World展览会，目前也尚未决定是否会参加9月的TGS展，但该社计划在8月中召开大型记者招待会正式公布NDS的价格和发售日期等具体细节，并准备在日本全国展开大规模的宣传推广活动。如何在未来短短两三个月中迅速让“NDS”深入人心，这不辄是对任天堂营销艺术的一次严峻考验。



▲任天堂可能并不是最出风头的游戏公司，但却是最赚钱的游戏公司。

任天堂一度让我们相信NDS将是正式的官方名称，专务兼执行董事森仁洋曾经信誓旦旦地声明该主机不会使用“Game Boy”的名称，但是任天堂却在6月18日悄然登录了11种GB相关的商标名称，而宫本茂则在近日接受媒体采访时明确表示NDS仅仅是暂时的代称，正式名称将在近日内发表。

外界对异质新商品的名称主要有以下两种推测；其一为NITRO(Nintendo Interactive Touch-screen Response Operation，NITRO本身有起爆剂之意)，此为任天堂最初向第三方厂商发放开发工具包时使用的产品代号，近日海外多家工具软件开发会社接踵推出的专用优化3D引擎也依然延用了for NITRO的序列号，如果任天堂使用类似的全新名称，无疑将是一场大胆而危险的尝试，因为许多消费者将可能因为对这款全新产品缺乏足够了解产生观望情绪，在推广过程中会遇到许多困难。任天堂也可能会使用类似GameBoy-Ds(即双屏幕GB)这样的名称，利用GameBoy的强大号召力使得这款支系产品迅速普及，不过如此一来将可能使得任天堂开拓第三产品线的长远策略受到影响。即使《Nintendo Dream》的主编在参加了今年5月的E3展后也对NDS外形设计表示了不满，但他同时进一步证实该硬件的外形设计依然有大幅度变更的可能性。最近从日本零售业系统流出的NDS相关情报称该主机将于11月初以19000日元的价格在本土率先上市，这个价格与先前《FAMI通》主编浜村弘一所预测的大致吻合，浜村氏估计NDS的硬件价格接近15000日元，而PSP则为25000日元左右。19000日元似

乎比许多人预期的价位稍高，但这毕竟还仅仅是非官方的情报，考虑到双CPU和双屏幕的制造成本关系，NDS的合理价格应该就在15000日元前后。对应软件数量是外界对NDS关注的焦点，虽然任天堂公布的意向参入第三方厂商名单丝毫不逊色于PSP阵营，但是意向参入和正式发表毕竟还是有着本质区别，任天堂非常有必要进一步透露真实的软件阵容部署情况。任天堂在本财务年度中计划销售350万台NDS主机和1500万套对应软件，1：4.5的比率实在是一个非常有分量的数字，我们有理由相信该社已经筹备了足够的游戏供消费者自由选择。

今年以来的一些外界事态也可能对未来两大携带游戏主机产生微妙影响。全球性的手机普及热导致了小型液晶面板出现持续缺货现象，价格也随之不断飙升，如何解决液晶面板的问题将是任天堂和索尼目前非常棘手的问题，一旦由于部件不足错失商机将导致非常严重后果，《日本工业新闻》透露任天堂可能因为夏普产能不足转而向松下大量订购触摸式液晶面板。任天堂一直以免费无线LAN通信对战功能作为宣传推广NDS的卖点，然而日本总务省推出的一项新法令将使得这个计划将遭遇严重挫折，总务省在7月19日推出的“电波改正法案”中规定从明年起将把原先只针对携带电话和放送局等征收的“无线电波利用料金”的征收范围扩大到情报家电和无线LAN，这一法案一旦通过将使得任天堂和索尼在展开无线通信服务时运营成本大幅提升，家电和IT等行业的财阀们正就此计划展开抗争行动。

对于两大携带主机的销售预测，市场分析家大多认为NDS将在起步阶段占据压倒性优势，由于向下兼容GBA软件，拥有庞大软件后盾的NDS将在任天堂擅长的年末圣诞商战获得预期的成绩，NDS顺利继承原先GBA消费层完全在情理之中，但是分析家同时也断言该主机无法在全新的高年龄消费层取得更大战果。由零开始的PSP在早期阶段无法避免软件不足的困扰，过高的价格设定也难以在原先携带游戏主机的主流消费层——中小学生获得认同，但是索尼希望获得的核心客户层是高中生以上年龄段，从最近苹果公司Ipod-MINI等爆发性热卖的情况足够证明目前青年消费者的消费价值观正在发生重大改变，价格因素不再是他们考量的最关键问题，他们会毫不吝啬地选择自己喜欢的高档时尚用品，只要索尼能够把PSP时尚特征完美传达给青年消费者，这款主机迟早会取得成功。对于PSP的未来；日本和欧美的从业者有着截然不同的见解；Namco某资深制作人在接受访问时认为PSP早期不会有第三方制作的大型RPG，虽然PSP号称软件开发费用与PS相当，但如此强悍机能的硬件如果没有CG Movie和语音简直是不可思议的事情，将大规模资金人力投入情况不明朗的硬件平台是非常危险的事情。北美第二大软件发行商Activision的总裁也判断NDS将在发售初期领先于PSP，但他表示：“我们对未来应该保持足够的耐心！”

三、图穷匕现

任天堂再一次向世人展示其娴熟的情报操作技巧。

7月28日，任天堂突然发表了其最新型携带游戏主机的商品名称正式确定为Nintedo DS，并展示了重新设计的前卫风格外观造型，该社同时宣布目前全世界100社以上的参入厂商共有超过120款的对应游戏顺调开发中，另外本社也有20款专用游戏制作中。几乎与此同时，日本和欧美多家有名的游戏开发厂商也相继发表了参入NDS的宣言，其中Atlus就一口气发表了《真·女神转生》、《Q版赛车》等5款游戏。日本举足轻重的超级大腕S·E在其最新发售的GBA版《最终幻想 1&2》附带的一份调查表中垂询消





水面无波

费者是否愿意看到一些名作系列今后出现在NDS主机，赫然罗列其中的有《FF III》、《FF VI》、《浪漫沙加》、《超时空之轮》等闪亮耀眼的名字！

任天堂集中火力的宣传战略取得了卓有成效的成果，NDS新造型等情报一举公开后立即引起了强烈反响，无论日本本土还是欧美地区，看好NDS未来前景的呼声一时间完全压倒了PSP，在北美举足轻重的IGN和Gamespot等专业权威网站BBS更是接连上演了一幕幕大逆转的活剧。任天堂选择在7月28日这天突然发表NDS的最新情报完全基于精明商业策略，在前一日任天堂和索尼同时发表了2004年度第1季度的财务报表，两社的经营情况可谓天壤之别，索尼集团虽然在第一季度实现了233亿日元的纯利润，但其中一直以来作为重要盈利部门的SCE反而营业额为1054亿日元(比去年同期减少了15.4%)，亏损达29亿日元。任天堂在本年度首季中的软硬件销售情况都非常出色，其营业额为821.53亿日元(同比增加了2%)、纯利润226.35亿日元(同比增加了97.7%)。任天堂选择在这样的时机发布利好消息，其用意在希望将其原本已经处在高位的股价进一步推升，同时也沉重打压投资者对索尼的信心，这个策略确实也取得了预期的成果。任天堂的官方网站上透露，该社即将在近期正式发表NDS的发售日期和销售价格，同时准备在日本全国展开大规模的宣传造势活动，从目前的迹象完全可以确信该主机如期发售已经成为定局。

8月2日，任天堂日本本社的官方网站一举公开了首批72款NDS对应软件的名单，其阵容之豪华程度顿时引起了地震般的轰动效果。在NDS目前本土的软件阵容中包括了《圣剑传说》、《恶魔城》、《不可思议的迷宫》、《Game Arts新RPG》等大作都是首次对外界公开的，还有许多先前发表于PSP平台的强力游戏此次同样也在NDS登场，如《胜利十一人》、《实况棒球》、《天外魔境》等，更耐人寻味的是，若干PS时代曾经风靡一时的游戏也在NDS上复活，如Konami的S·RPG《汪达尔之心》、IdeaFactory《Spectral Force》(鬼魂力量)，这对于素来标榜继承PS高贵血脉的PSP不辄为辛辣的讽刺。NDS这次大举公开NDS软件阵容确实起到了非常成功的宣传引导效果，其对应游戏的丰富程度完全压倒了竞争对手，其中不乏浸透创作意欲的创新作品，诸如S·E、Konami等一些索尼阵营传统盟友的积极参入态度也让世人大吃一惊。当然目前摆在桌面上的绝非全部，任天堂本社的20款游戏不过也只公开了8款而已，相信未来的名单将会更加豪华壮观。虽然我们可以确信索尼对PSP的软件阵容隐藏了部分实力，但此番NDS对应软件表的公开足以证明了所有日本第三方的骑墙派方针，大多数厂商都抱着坐观成败的态度对等支持两大主机，而S·E等出于自身利益考量明显倾向于任天堂阵营。

未来在日本上演的携带游戏主机大战，将由先前软件阵容的抗衡完全演化为“索尼”和“任天堂”这两大著名品牌市场号召力的直接对垒，占尽地主之利的任天堂显然占据了压倒性的优势。诚如一位日本著名市场分析家所云，日本本土已经不再是决定游戏产品成败的关键，而北美地区才是真正的主战场。索尼游戏的号召力在日本TV Game市场始终无法与老铺任天堂相拮抗，这种现象正呈现愈演愈烈的趋势，但是在北美地区两者却呈现互角之势，PS系列的影响力也早已经深入人心，加上北美软件开发厂商和消费者都有追逐高性能硬件产品的习惯心理，因此PSP在海外的处境远胜于国内。在软件阵容方面，任天堂自身在日本处于一骑绝尘的绝对制霸地位，又成功将S·E、Konami两强揽入麾下，索尼将很难有周旋余地。而在海外市场上目前EA已经压倒任天堂成为最大的软件发行商，该社很早就公开表示了对PSP平台的浓厚兴趣，此外Take 2的杀手级力作“《GTA》系列”曾长期被PS2平台独占，该系列未来在携带主机平台的归属权也将对势力图划分产生重大影响。目前海外市场的局势相当混沌不明，NOA(北美任天堂)的官方网站将在8月10日正式披露NDS的海外软件阵容，这将是检验该社外交成果的一个最佳实证。

8月10日和9月TGS将是判断未来携带主机大战谁主沉浮的两个重要的时间标段，8月10日NOA的NDS海外软件阵容中如果取得预想以上的成果(例如《GTA》等第三方杀手级游戏发表)，任天堂的优势地位将进一步扩大。9月的日本东京TGS展也是索尼今年内最后一次大规模宣传PSP的时机，届时该社势必会倾巢而出把所有的家底展示给世人，其进退消长足以决定最终答案。

收获的金秋即将到来，我们必将亲眼目睹到一个携带游戏主机大放异彩的辉煌时代！



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

EA将开发数款NDS大作

早于去年，全球第一大游戏软件商EA就曾透露更看重PSP，而且很早就公布对应PSP的相应软件，但日前EA也公布了好几款NDS的大作，包括《模拟城市》、《模拟市民》，而且还包括EA现在最畅销的怪兽级软件系列《MADDEN NFL》。EA的这些游戏都将对应NDS的无线联机功能来实现多人游戏，而且EA也宣称会使用到NDS的触摸屏功能。在游戏的发售日方面，EA表示《模拟城市》、《模拟市民》两作将会与NDS主机同时发售！





▲《模拟市民》会在很多地方灵活应用NDS的双屏功能。

第一款PSP与PS2联动的作品



2004年E3，FromSoftware的看家招牌作品《装甲核心》将推出PSP版的消息与PSP的实机一起公布。日前，FromSoftware又公布《装甲核心 方程式前线》(Armored Core Formula Front)除了PSP版，还有PS2版！更令人吃惊的是，两作将可以进行连动！具体如何进行连动官方还没有公布，但可以预想应该就是早在去年的传言的那样——当你在家中用PS2玩到一半时，存档，然后把记录转移到PSP上，之后你就可以在PSP上继续之前PS2版的战斗！官方也公布，PS2版《装甲核心 方程式前线》与PSP版基本上是相同的游戏，最大的区别可能就在于画面比例，PS2版是传统的4：3，而PSP版则16：9，两者甚至在游戏画面的素质上都可以说是完全一致的，这再次叫人感叹PSP硬件机能的强大！



▲这样的游戏画面确令人惊叹。



▲PSP版内容基本上和PS2版是一致的。

目前两个版本都将于2004年底发售，但FromSoftware未表明本作是否会与PSP主机同时发售。





GBA《星战：原力之学徒》公布

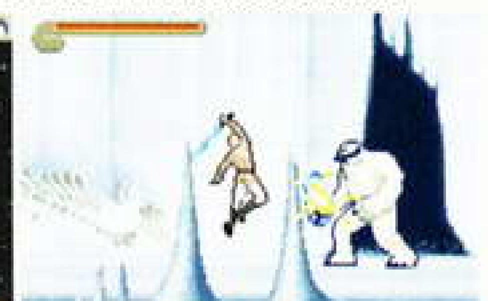
卢卡斯艺术与育碧合作，将推出一款新的GBA游戏《星球大战三部曲：原力之学徒》(Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force)。本作还将配合卢卡斯将于9月21日上市的《星球大战三部曲DVD》同时发售。由于本作故事背景涉及原来的三部《星球大战》电影，因此游戏中的场景以及游戏的玩法都将非常多变，而玩家也将扮演真正的英雄天行者卢

克，和他一起成长为勇猛的杰迪骑士。

值得一提的是，本作的开发组是育碧最大的一间开发组蒙特利尔（Montreal），蒙特利尔之前因开发《分裂细胞》以及《波斯王子》而名扬全球。因此可以想象，同样出自蒙特利尔的本作也将具有不凡的素质。




▲由蒙特利尔开发组开发让人们对本作的品质充满期待。

▲游戏的玩法极为多样，这样才能表现出《星战》的宏大。

《塞尔达传说 小人帽》发售日确定

自E3展上公布之日起，GBA真正意义上的《塞尔达传说》新作《小人帽》就备受关注。众所周知，自GBC时代时，掌机版的《塞尔达传说》就是由Capcom来负责制作，本作同样如此。不过该作自E3之后就从没有新情报公布，日前任天堂作终于宣布了本作的发售时间——今年11月！




▲GBA已经发售数年，但却迟迟没有推出原创新的《塞尔达传说》，现在大家终于如愿以偿了。

NDS上也有《塞尔达传说》玩

“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二透露NDS上将有一款新的《塞尔达传说》游戏，据悉该作将是“《四支剑》系列”的新作，也就是说NDS上的新《塞尔达传说》将很强调多人合作的乐趣。除了会利用到NDS的无线联机功能之外，本作还会充分利用到NDS双屏功能，让本作的游戏方法更为有趣，其实早前NGC版的《四支剑》就利用到了电视和GBA两个屏幕，因此也大致可以想像NDS版《四支剑》的双屏使用方式。



▲图为NGC版《四支剑》的画面，游戏中有GBA及NGC两种画面表现方式。

任天堂利润仍有大幅增长

虽然在目前的家用机市场上，任天堂似乎地位在不断下降，但凭着对掌机市场的把持，也凭着任天堂的经营有道，任天堂的利润其实仍在大幅增长！这点从任天堂刚刚公布的2004年4月～7月，也就是新财年第一季度的财政报告中可以很明显地看出来。

这一财政季度任天堂的销售额为821亿日元，只比去年增长2%，但纯利润却达到了226亿日元，比去年增加了97.7%，几乎就是去年的2倍！任天堂方面还没有公布具体的软件销量，但指出GBA方面《马里奥对大金刚》、《星之卡比 镜之大迷宫》以及《FC迷你第2弹》等是主要的热销软件。

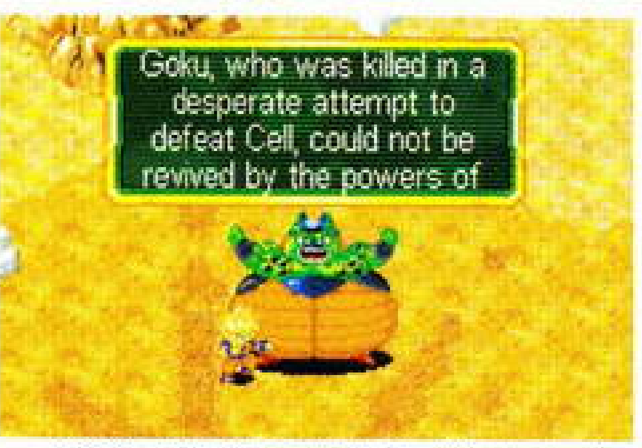
任天堂也公布了本季度的软硬件总销量数据，其中GBA（包括GBA SP）销量232万台，全球累计已达5372万台！而GBA软件的销量为1737万套，相较之去年的1058万套可以说有了很大幅度的增长，目前全球累计的GBA软件销量为2亿零127万套。



GBA《龙珠》新作情报公布



雅达利今年很早就宣传将在今年发售一款新的GBA《龙珠》游戏——《龙珠Z：布欧的愤怒》(Dragon Ball Z：Buu's Fury)。但之前"空口无凭"，一直没有公布游戏画面，日前，雅达利终于再次公布本作的新情报，并同时公布大量游戏画面。本作游戏类型为A·RPG，游戏玩法与之前雅达利推出的两款GBA《龙珠》玩法相似，画面也仍然采用俯视角。游戏预定将于9月28日在美国上市。



▲能够在游戏中重新体验《龙珠Z》动画中的各种经典场面。


▲玩法主要是动作，但也加入了成长等RPG要素。



"指环王版"《火焰之纹章》？

GBA《指环王：第三季》(The Lord of the Rings：The Third Age)新情报公布！眼尖的玩家可能一看就发现了，是的，GBA《指环王：第三季》将是一款非常类似GBA《火焰之纹章》的S·RPG！从地图、回合制、战斗画面的处理等等方面，都大胆地借用了任天堂的看家名作之一《火焰之纹章》的那一套。这对于《指环王》以及《火焰之纹章》的双料爱好者来说，真可以说是"致命的喜讯"！


▲地图画面，可以看出是一款战棋类游戏。

EA今年所要发售家用机版及掌机版《指环王：第三季》可以说都大胆地引入了日式游戏的系统，这对于日式游戏的爱好者来说，绝对是一个喜讯，虽然这些游戏最终的游戏质量可能无法与现在的大作级日版游戏相比，但至少可以看出，欧美游戏商也开始敢于尝试制作日式玩法的游戏了，只要有尝试，就必然会有进步，玩家们今后自然就可以玩到更多自己喜欢的游戏了。


▲连战斗画面的构成也类似GBA的《火焰之纹章》，不过画风完全不同了。

GBA《指环王：第三季》目前发售日定于2004年12月5日，看来还要再等待一段时间。




《分裂细胞3》也将登陆掌机



早在今年E3，《分裂细胞3》就公布了PC版，并一举夺下数项E3大奖，但依照传统，每一作《分裂细胞3》基本上都会全平台出击的，甚至包括手机平台。7月中，育碧果然宣布《分裂细胞3》正式命名为《分裂细胞：混沌法则》，并同时公布了本作的Xbox版及N-Gage版，N-Gage本身虽然有一定的3D机能，但按照前两作的惯例推测，N-Gage版仍会是2D版。

文：冰咖啡　　编：马修

月间汉化讯息台

今年夏天好像特别热，比天气更火热的是来自汉化界接二连三的好消息，这么多好消息，即使是怕热的冰咖啡也不能视而不见，毕竟冰咖啡本人也非常喜欢汉化游戏——再次向默默奉献的汉化者们致敬。

7月7日

著名的汉化小组CGP汉化组在这一天发布了两款汉化游戏，一款就是让FANS们等了很久的《逆转裁判2》的一、二章完全汉化版，另一款是《侦探学园Q 挑战究极诡计》



《逆转裁判2》相信不用说各位也知道，《掌机王》曾经连载的《逆转裁判》剧情小说各位也都看过了，是否想亲身体验一下，那就来到《逆转裁判2》的世界吧。其实出《逆转裁判2》一、二章完全汉化版对于汉化界来说并不是什么大事，但对于玩家来说可谓意义非凡，这说明CGP没有放弃“《逆转裁判》系列”的汉化，冰咖啡只能在此祝愿他们工作顺利汉化顺利了。



《侦探学园Q 挑战究极诡计》也是一部和侦探有关的游戏，但因为是发生在学园，所以轻松有趣的事情也会不少的，而学园中也是精英荟萃，有瞬间记忆能力超强的，有会格斗功夫且身强力壮的，还有程序天才少年……众多能力性格各异的朋友会陪伴你一起度过难忘的学园生活。和《人型电脑天使心》一样，这种类型的游戏实际上只有看懂游戏中语言才有乐趣，现在汉化了，大家快去体验一下吧。





7月9日

一直致力于汉化“《逆转裁判》系列”的逆转A.C.E汉化组忽然公布了《信长异闻录》的V0.55汉化测试版，不免有些令人惊奇。不过《信长异闻录》也是个不错的SLG游戏哦，喜欢“《信长》系列”的朋友们还记得玩GB上日文版时连人名都看不懂的尴尬吗？那些都是过去了，现在各位完全可以和信长一起征战在日本的战国时代了。





7月10日

紧接《逆转裁判2》一、二章汉化版放出后的3天，CGP又发布了该汉化版的16M版本，各位看到这是不是要问这个容量怎么这么低？实际上这个16M是16MB，换算成游戏卡上的单位就是128Mb了，



之所以用了这么大容量，就是在片头加入《逆转裁判》的资料片，还对一些BUG作了修正，另外要提及的是，汉化者们在他们的说明中，特意提到用模拟器PLAY时请注意，要使用电池存档（.sav），勿使用即时存档续档（.sgm），以免引起死机及乱码！使用模拟器的各位注意啦。

7月12日



AIC工作室的第一个汉化作品《小青蛙魔法国之大冒险》发布了，凝结了汉化者辛勤汗水的本作是一款非常好玩的游戏。游戏的原型就是我们非常熟悉的《青蛙过河》，但游戏到了GBA当然不仅仅那么单一了，玩家要操纵一只闲懒得无聊而出去冒险的青蛙经过重重艰险去寻找财宝。经过汉化后的该作，各种对话和提示都是中文的，玩家们也走进一个亲切温馨的中文青蛙魔法冒险世界了。



7月13日



ROM传人论坛的的高产汉化者幻想再次发布其汉化新作《电梯大战》中文版，破解、美工、制作皆由幻想独自完成，《电梯大战》也是个大家非常熟悉的游戏了，用幻想的话说，这款游戏就是用来怀旧的。一方面体味新作大作带来的冲击，一方面回忆过去游戏带给我们那时青涩的感觉和体会——游戏人生，正是因为不断接受新的游戏和回忆过去的游戏而绚丽多彩。



7月15日



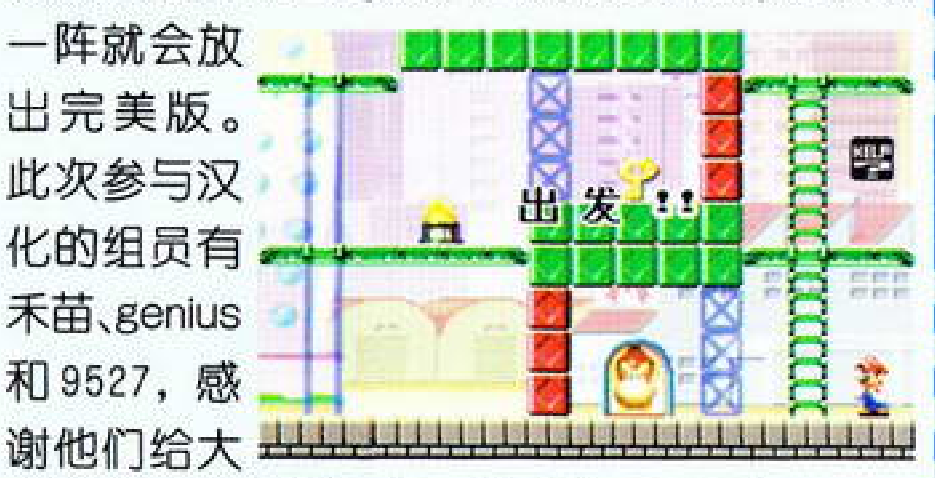
风头正劲的CGP汉化组又发布了《星之卡比 镜之大迷宫》的汉化版，而此次汉化仅用时一个月，小组的李庆杰、不知云、旅光翔都参与了此次的汉化工作。《星之卡比 镜之大迷宫》发售也没多久，就这么快汉化出来，也再次证明了国内汉化小组的实力。



7月21日



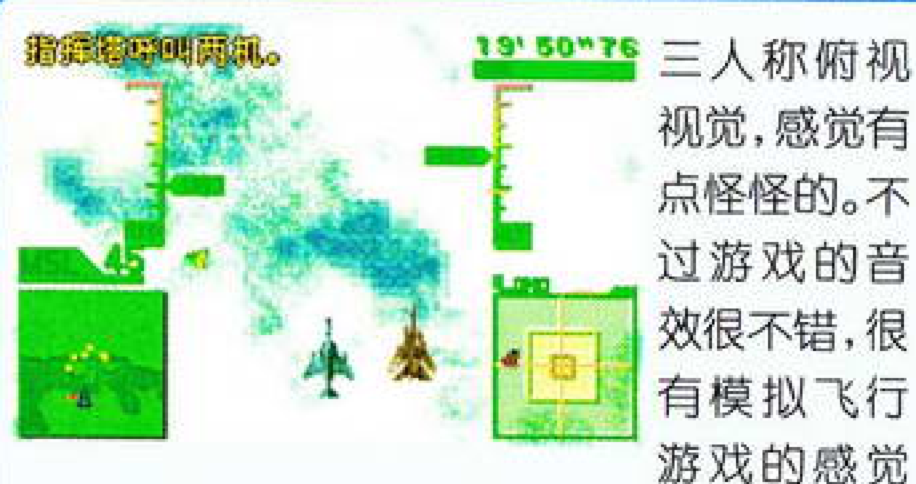
叶子汉化小组自成立以来的第一款汉化作品《马里奥对大金刚》的中文0.01a版放出，曾经一度忙碌的组员们乘假期汉化了这款游戏的16色部分，但汉化小组也承诺，过一阵就会放出完美版。此次参与汉化的组员有禾苗、genius和9527，感谢他们给大家带来了这部超级好玩游戏的汉化版本。



7月24日

沉默了1个多月的PGCG汉化组给大家带来了新作——《空战神鹰Ⅱ》的汉化版，《空战神鹰Ⅱ》是一部模拟飞行游戏，但视觉却是第





三人称俯视视觉，感觉有点怪怪的。不过游戏的音效很不错，很有模拟飞行游戏的感觉哦。汉化了的版本，驾驶员间的联络和过场事件、机体资料等都很完全，各位来尝试一下模拟飞行的感觉哦。

同日，琵琶行论坛的kamiyou放出了最新Dump的GBC游戏《天龙八部》，考虑到大家都是用VBA和烧录卡，kamiyou就将转成GBA格式的Rom直接放了出来，而MM版主DBOY也放出了原来的GBC版。游戏全名叫《十面埋伏 天龙八部》，从主角唐伯虎（汗）的一个美梦开始，又一段武侠冒险开始了。由于转成GBA后画面不再是彩色，因此用模拟器的话，还是玩GBC格式的更好些。





7月29日

由“天使汉化组”与“漫游汉化小组”共同汉化的作品《动物园》繁体汉化版发布了，这个游戏非常简单易玩，可以选择多种模式来挑战，而且游戏中中文的提示会更让各位感觉到汉化版块字的亲切。大家试试，会喜欢上这款游戏的。





7月31日

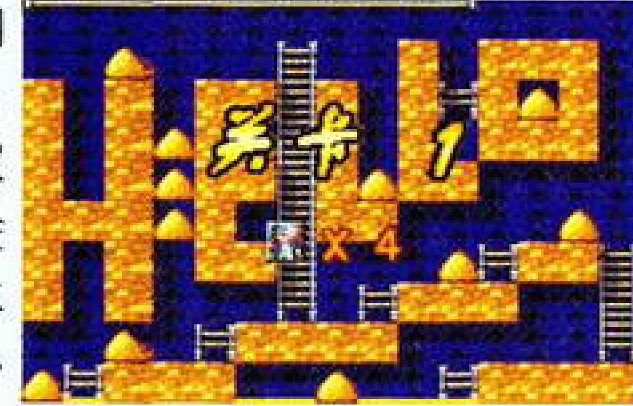
《动物园》简体中文汉化版也发布了，这下看惯了简体中文的各位可以在领略游戏魅力的同时，感受一下游戏中方块字的亲切了。



8月1日

8月1日是本辑月间汉化讯息台的“官方截稿日”，但笔者从TGB汉化工作室论坛得到了一连串的好消息：瘫痪已久的TGB主页重新开张、新加入4名新组员，更给广大玩家发布了《淘金者》的3.0简体中文版汉化补丁和《我们的太阳》ty11汉化版补丁，一天公布两款汉化作品，实在是让广大玩家们欢呼啊。大家看《淘金者》的标题画面是不是很热血？其实就我们熟悉的《挖金》的加强版啦；而《我们的太阳》由于是测试版，所以大家在市面上看到D卡时可要留心哦。





若在D卡市场上见到
请不要购买





觉醒吧！天空怪兽裂空神龙！

文 阿修罗

口袋妖怪 绿宝石	GBA
ポケットモンスター エメラルド	
◆Nintendo ◆RPG ◆预定 2004年9月16日◆日版	
◆1～5人 ◆自带记忆功能◆卡带（容量未定）◆4800日元	
◆对应 GBA 专用通信对战线、无线通信端子	

2002年11月21日，GBA版《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》发售。虽然与GBC版游戏相比，新作并没有太多惊喜之处，但是其销售业绩依然令业界震惊。2004年1月29日，复刻自GB版《红·绿》的《火红·叶绿》发售。凭借着经典妖怪们的魅力，其业绩再度令其他作品汗颜。然后，全新的、原创的GBA版《口袋妖怪》最新作终于要在一个半月之后登场了！同GB版的《蓝·黄》和GBC版的《水晶》一样，《绿宝石》是《红宝石·蓝宝石》篇的资料片。不过，既然是全新的作品，当中自然会加入很多全新的要素了。下面的文章就是对新作的介绍，大家绝对不要错过哦！

绿宝石的意味

《红宝石》的大陆怪兽大陆王，《蓝宝石》的海底怪兽海皇牙，那么《绿宝石》的代表怪兽是什么呢？答案是裂空神龙！其实裂空神龙在《红宝石·蓝宝石》中已经出现过了。在那两作中，玩家只要通关过一次，然后从131号水道进入天空之祠，就可以在那里遇到裂空神龙了。作为70级的BOSS级怪兽，如果玩家手头的主战妖怪级别不高是无法成功捕捉的！在《口袋妖怪弹珠台》中，裂空神龙作为BOSS台面的超强力BOSS登场，其用龙卷风卷走精灵球的必杀技让人印象深刻。不过裂空神龙真正发威的舞台却在今年的《口袋妖怪》剧场版电影《裂空的访问者》中。在电影中，裂空神龙和来自宇宙的迪奥奇西斯进行了激烈的战斗。

按照设定，裂空神龙几十亿年来都在臭氧层中不停地飞翔，从来没有降落到地面上过。飞在空中的裂空神龙利用空气中的水分和灰尘就能生存。（《红宝石》版图鉴说明）因为它总是飞在超高空的缘故，至今为止还没有人能够发现其存在，是充满了谜题的口袋妖怪！（《蓝宝石》版图鉴说明）这次裂空神龙作为《绿宝石》的代表怪物登场，游戏的剧情无疑会涉及到更多与它相关的内容，真是让人期待啊！究竟在大陆王和海皇牙的交锋中，裂空神龙会以什么样的姿态登场呢？虽然我们现在还无法搞清楚，但是无疑那会是非常“酷”的！



▲《红宝石·蓝宝石》中的裂空神龙。

绿宝石的故事


◀▼ 片头动画中两大怪兽的宿命对决。

大家都知道《红宝石》和《蓝宝石》在剧情上是没有区别的，只不过当中的岩浆团和大陆王、洪水团和海皇牙分别代替了对方的位置而已，甚至这两作的存档数据都是共通的！那么《绿宝石》会不会只是用裂空神龙和什么什么团来凑一下数呢？答案是否定的！虽然《绿宝石》的故事依然发生在方圆地区，虽然《绿宝石》只是前两作的资料片，但是它的进化绝对是让人吃惊的！

在《绿宝石》中，岩浆团和洪水团是同时存在于方圆地区的两个暴力组织。而这两个组织分别在策划着让传说中的古代怪兽大陆王和海皇牙复活！而玩家这次扮演的主角必须同时阻止这两个组织才行！当然，结果我们都是知道的：主角失败了，两只古代怪兽都复活了！但是问题却来了：被称为“大地之化身”、能够让阳光照射幅度增强以增大大陆面积的大陆王，还有能够引发暴风雨、淹没大地以扩大海洋面积的海皇牙，这两个家伙同时复活的结果会是什么呢？设定里说，大陆王和海皇牙在远古时代曾经战斗过，后来因为两败俱伤而分别陷入了永久的沉睡之中。这一次它们会重复过去的战斗吗？



请稍等！别忘了我们的裂空神龙！在两大古代怪兽决斗时，高高在上的超古代怪兽裂空神龙肯定也不会闲着。它的行动将左右着新作的整个流程！对于老故事的新发展完全无法预期的我们只有拭目以待了，幸运的是只有不到两个月时间了！（笑）



绿宝石的新衣服



虽然在剧情上会有新的变化，但是本作毕竟只是《红宝石·蓝宝石》的资料片，因此游戏的开场部分并没有太大的变化。主角依然可以选择性别，依然是由外地搬来的，依然要到村外的草丛里救出被野生妖怪袭击的博士，依然从火木水三种属性的妖怪中选择搭档……不过，主角的造型不一样咯！不管是男主角还是女主角，不仅主色调都变成了符合主题的草绿色，就连服装的样式也作了一些变更！快看，男主角的长袖变成了短袖，女主角的短袖变成了坎肩！果然是夏天的装扮啊！

战斗最前线



在《红宝石·蓝宝石》中战斗塔应该给玩家们留下了很深的印象。这一次的新作中，有一种全新的挑战场所登场，这就是所谓的"战斗最前线"。作为口袋妖怪队战的最前线，这种挑战场所分布在了各地，算起来总共分为了7个拥有不同规则的设施。这里为大家介绍其中的两个——"对战大会"和"战斗之旅"。

对战大会是在一个巨大的半球形拱顶体育场中举行的，是由16人角逐冠军的单循环锦标赛。每名参加大会的选手可以选择3只口袋妖怪。而玩家所要做的就是研究对方的妖怪，分析对手可能的技巧配置，然后选择与其中的两只进行对战。如果不能合理分析对手实力的话，想要取得冠军可不是什么轻松的事啊！

战斗之旅是在一个外形和口袋妖怪中的眼睛蛇一样的奇怪建筑中进行的。玩家要从3个入口处选择一个进入下一个房间，在房间中会遇到不同的对手，获胜以后再进行入口选择……如此反复，直到最后成功抵达终点。在途中会有很多提供帮助信息的人，不过并不保证他们提供的信息都是正确的。如何判断帮助信息的对与否，如何进行入口的选择是完成战斗之旅的关键所在。



双人战斗·改

从《红宝石·蓝宝石》开始登场的双人战斗让战术部分获得了很大的研究空间，不过在游戏中对CPU的双人战斗出现机率并不时很高，往往从对方训练员是否两人并列在一起就能判断出是否会发生双人战斗。但是这样的经验在本作是行不通的！经过改良的双人战斗发生条件发生了很大变化，有时候会在玩家毫无准备的情况下突然由单人战斗变为双人战斗，游戏的刺激程度也因此倍增！



▲首先，主角被右边的训练员"铁人三项运动员元子"发现，即将进入战斗。但是背后的训练员"超能力者小夏"也闪出了惊叹号，乱入到元子和主角的战斗中，于是战斗转变成了双人战。在游戏中，很多不明显的地方都会隐藏有乱入角色，游戏的时候千万要注意哦！



▲欢快跳跃的皮卡丘

大家一定还记得GBC版《水晶》中妖怪出现时的动作吧！《红宝石·蓝宝石》去除了这一优秀的设定无疑引起了很多玩家的不满！虽然在之前的《火红·叶绿》中妖怪们依然是不会动的，但是本作中口袋妖怪再次获得了生机，这对FANS来说真是一件喜闻乐见的大好事！大家一定要感谢任天堂辛苦地为近400只妖怪全部制作了充满个性的动作，让我们三呼万岁吧！

文 铭风

传说のスタフィー3

传说斯塔菲 3 GBA
传说のスタフィー3
◆Nintendo◆ACT◆2004年8月5日◆日版
◆1~2人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

本次继续为大家介绍传说的斯塔菲的第3作中的全新系统。

4大全新系统大公开！

新系统1
新角色　喜欢用关西腔说话的妹妹

主人公斯塔菲的妹妹斯塔蓓是一个喜欢用关西腔说话的活泼女孩。虽然她和哥哥是一起展开冒险的同伴，但是在游戏进行的过程中还是会和斯塔菲分头行动。而她也十分有特色，有区别于他哥哥的两大招牌动作。

弹跳

跳向墙壁时，在碰到墙壁的瞬间再按跳，便可利用墙壁进行再次跳跃。利用这点能够上到比较高的地方。相信游戏进行过程中有很多地方要利用这个能力吧。

匍匐前进

在前两作中斯塔菲都不能进入狭窄的地方，而本作中的斯塔蓓就能够利用匍匐前进来进入一些狭窄的地区。

▼匍匐前进的话便不容易被敌人发现。

▲使用匍匐前进来得到道具。



新系统2
新的陷阱与强力的BOSS

主角们要在地上和水中这样的广阔舞台展开新的冒险。途中会有许多陷阱等待着主角们，我们的主角三人组要克服种种困难抵达关卡的最后。在每个关卡的最后有BOSS在等待着玩家。这里为大家介绍一下本作中的陷阱和 BOSS。



▲画面突然变白……出现了怪物军团。



◀3 人头上突然出现数把餐刀，2人逃开了。斯塔菲却没有赶上，不要紧吧……？

疯狂小丑

利用智慧来给予BOSS伤害

在关卡最后等待着主角的 BOSS 都非常强力，要使用特殊方法才能将其击倒。这就需要玩家在与其战斗的过程中发现他们的弱点来给予痛击。



▲此 BOSS 会利用富有力量的手腕来发动空气波。



▲会召唤出刺向地面的刀叉来攻击主角。

神秘的场景



▲主角斯塔菲站上浮台后便自动移动了。

◀▲行进到一定程度后被一只岩石手托起，送入了一个鱼面洞穴中。里面有什么在等待着主角呢？



新系统3 新增4种全新的乘物

在游戏的冒险过程中能得到多种“乘物”，乘坐它们能够进入普通方法不能进入的场所和高空中。本作在前作8个种类的乘物的基础上又增加了多个种类。

野马

◀在地图上看到野马后便能乘坐上他来快速通过关卡。

高跳器

▲利用巨大弹簧的弹力，能够进入高空。

羊布偶

▶穿上可爱的羊布偶。利用它的恐吓技能将敌人变为垫脚石。

潜水艇

▲乘坐在驾驶仓内发射导弹来攻击敌人。

新系统4 利用1盘卡可4人对战

夺取道具

◀控制章鱼来夺取版面上的道具。

咕噜咕噜蹦床

◀利用蹦床可弹跳到高处，碰撞其他人将其撞下去。

天界舞蹈大战

▶根据旁边罐子出现的记号来快速按键，这样才能跟上斯塔蓓的舞蹈动作。

贝壳冲刺

▲用AB连打来控制贝壳加速冲刺。



文 邪魔天使



王国之心 记忆之链 GBA

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

◆Square Enix◆A·RPG◆预定2004年发售◆日版

◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定

◆对应周边未定



说起来《王国之心 记忆之链》已经好久没有公布新消息了，不过这样的情况确实不会太长。看，Square Enix又有新消息公开，这次要为大家介绍的当然是新角色了，那些黑袍人中又有一个公布于众，是个……在这里还是不说了，大家还是看具体的报道吧。

黑袍集团的新角色拉柯西努登场！

不论是PS2版还是GBA版，大家都会看到这些黑袍人的身影。他们监视着索拉一行，为了达成自己的目的还利用索拉。现在这些黑袍人中又一个露出了本来面目，这就是大家所看到的金发美女拉柯西努。跟以前介绍过的红发男阿克塞尔一样，拉柯西努也抱有自己的目的与索拉接触，不过其真正所想的还是谜。在剧情中不可避免地要与拉柯西努战斗，当然，就目前的情况而言我们还不知道她的战斗力怎么样，但既然能够加入黑袍集团，想必实力应该很强吧。从公布的图片中我们可以看到她可以在空中飞行，看来与她作战会有点艰苦。





◀"那家伙有一半是我们的同伴。"阿克塞尔所说的"那家伙"是索拉吗？



果然还是要和她战斗



▶黑袍集团的队员之间的对话，从对话内容来看他们都是各有目的。

故事中引出新谜题的事件&角色Check!

迪士尼和《FF》的角色汇聚一堂的合作RPG

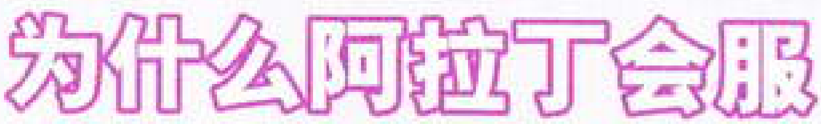
GBA的《王国之心 记忆之链》的故事是紧接着PS2上的前作的，所以在GBA上我们也同样可以看到那些我们熟悉的角色。不论是迪士尼的角色还是《FF》的角色，我们都会在游戏中看到他们。有了这些角色，游戏故事应该会很丰富吧。



总觉得有些奇怪 熟悉角色的"?"行动

刚才我们说了，在本作中我们还是会碰到一些熟悉的角色，但在公布的画面中，看他们的对话，总觉得有些地方不对劲。在《阿拉丁》里面的阿拉丁、灯神，还有在《美女与野兽》中的野兽，他们的样子都有些奇怪。虽然不知道在游戏中他们会不会作为索拉的对手，但相信中途会有一段时间是作为索拉对手存在的，说不定同伴卡片就要打败了他们才会拿到呢。





为什么阿拉丁会服从贾法的命令呢?

▶从前作来看，阿拉丁已经没什么弱点能让敌人抓住了，但为什么他还会服从贾法的命令呢?





吉尼

神灯的魔人

◀希望得到自由的原望在前作就已经实现了，那这次到底是……





▲贾法想得到公主贾丝敏，并统治神灯世界。



▲好不容易救出了贝尔，但贝尔这个冷淡的态度却让人怀疑。

▶「我不想看到你那张脸」。贝尔居然对野兽说出这样过分的话，看来这一切肯定与她身边的玛蕾菲森特脱不了干系。

野兽

外表可怕但却拥有一颗温柔的心



▲这“自己真正的心情”应该指的是贝尔吧。

所爱的贝尔口中居然说出这样的话……

更多的同伴支援索拉的战斗 超魄力的同伴卡

我们知道，本作战斗所采用的战斗方式是使用卡片，在这些卡片中有召唤同伴的卡片。也就是说，当我们找到这些卡片后就可以在战斗将他们召唤出来支援自己的战斗，看来木须、小飞象、小鹿班比这些同伴都会在战斗中作为支援角色出现哦。



▲野兽的技是一条直线式的狂奔，并撞飞遇到的敌人。



▲阿拉丁会朝着索拉所面对的方向挥剑。

文 铭风



前线狙击

马里奥弹珠台 GBA

スーパーマリオボール

◆Nintendo ◆TAB ◆2004年8月26日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定

碧奇公主又被抓了！全新的马里奥大冒险！



本作剧情



◀▼在发射的瞬间敌人将目的地变为了库巴城，马里奥的新冒险开始了。

▲▶马里奥和碧奇公主排队乘坐“天驱炮”，轮到碧奇公主了。

马里奥和碧奇公主在游乐园准备乘坐“天驱炮”，“天驱炮”能将乘坐者变为球发射出去，十分刺激。但是在碧奇公主进入游玩的时候，发射的目的地突然变为了库巴城……



▶本作的冒险舞台一就是磨菇王国，见到的那敌人都十分熟悉。

马里奥变成弹珠来挑战库巴

本作最早在E3公布，现在已经过了3个月了。玩家在游戏中要利用马里奥弹珠来通过一个个关卡，最终到达库巴城。关卡中有许多机关和敌人，在动作性上对玩家有要求。努力将被抓的碧奇公主救出来吧。



简单的游戏规则让人轻松上手！



▲别让马里奥落到挡板之间便可，很单纯的规则哦。

本作《超级马里奥弹珠台》的规则和普通的弹珠台游戏相同。只要不落到挡板之间便不会GAME OVER。相信在这样的简单规则下，玩家一定能愉快地游戏。





要在各个关卡内得到4把星之键

要解决被抓的碧奇公主，马里奥要进入库巴城中。然而要进入城内必须要得到4把“星之匙”。而星之键则散落在各个关卡中，必须要通过关卡才能得到。

游戏流程

1 选择关卡

▶乘坐“天驱炮”变成球后便可选择目立地，也就是冒险的场所。关卡的种类有草原、沙漠等多种丰富多彩的版面。

2 开启机关得到星星

▼一个关卡分为多个区域，将区域中的机关接触后便会得到星星。收集到一定数量后便可进入下一个区域。



3 关卡最后的BOSS战

▲在关卡的最后等待着你的是强力的BOSS。图中的是巨大的食人花，将其打倒后便完成此关卡。



4 得到星之键

▼将BOSS击倒后便得到了星之键，可以前往库巴城了。



5 开启库巴城的门

◀在库巴城的门口并排放着4个BOSS的雕像，要进入必须击倒4个BOSS。



▲马里奥弹珠击中画面上方的蘑菇宝贝便可。

▲使用金币来购入物品，不过只能携带一个。

收集金币来购买道具

在关卡中会出现蘑菇宝贝，此时用马里奥弹珠击中他的话便可进入商店。商店中会出售许多对冒险有帮助的物品。当然购买物品需要有足够的金币。



特快专递

可爱火腿太郎 火热运动会

とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ

GBA

◆Nintendo ◆SPG ◆2004年7月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M ◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄

文 铭风



模式介绍



ゲームをはじめる	故事模式，游戏就是在这里进行的。
プレイヤーカード	玩家卡片，这里可查看玩家的设定，并可改变装束。
フレンズカード	同伴卡片，通信交换后便可得到。查看同伴的资料。
フリープレイ	游玩模式，这里可随意进行各个运动项目，不过要通关一次才会出现。
オプション	设置，可进行语言设置和消除纪录。
つうしん	通信模式，可进行玩家资料的交换，交换的同时还能得到对方的装束。

火热运动会开幕



冒险多次的火腿太郎终于能休息一下了。这次火腿太郎们集合起来举办了运动会，以前的角色们被分成了4组。而大家要操纵当然是我们那可爱的火腿太郎队啦，去夺取最后的冠军吧。游戏中每天都会举行一些比赛（比赛中关机和退出都会直接失败）。当全部参加完毕后便要回仓鼠之家调查床睡觉，从而进入第2天。

比赛选项



按照每天开始的提示去相应的地点（大地图上会插上旗子）房间内和服务台说话便可开始比赛。出现的选项分别为：开始比赛、练习、查看规则、调整难度。由于比赛后便不能中断，建议进行充分联系后再前去一拼。

地图介绍

テニスコート

ちかハウス：仓鼠之家，每天的活动结束后在此睡觉。1楼可以看电视，2楼可以玩小游戏，分数达到一定后可得到金币。

ひろば：广场，调查地穴可得到瓜子。

スタジアム：体育馆，调查消防车后上楼梯，在墙上可得到许多瓜子。

テレビとっとこ：电视台，调查黄色的易拉罐可得到瓜子，房间内部也有。

ビーチ：海滩，捅贝壳可得到瓜子。

テニスコート：网球场，调查螺母可得到瓜子。

せんしゅむら：选手宿舍，这里可见到4个队的选手。踩香蕉会砸下瓜子。

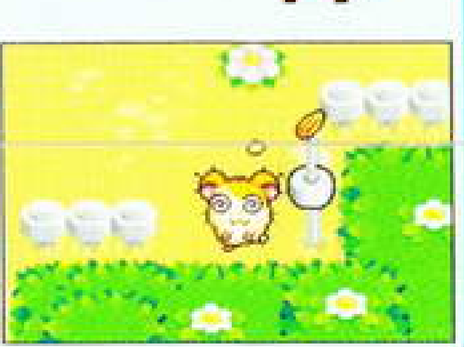
プール：游泳池，从左边的蘑菇弹上去可得到瓜子。













各项比赛介绍



100米赛跑

在信号灯闪第3下后顺势按A便会开跑。当指针游动到红色区域时按A，仓鼠便会加速。随着跑步速度的增加，指针也会越来越快。快到终点时按B可进行最后冲刺，因为冲刺一段后会停下喘气。

网球比赛

使用方向键控制仓鼠的移动。按A是击球，之后的瞬间用方向键可决定击球时的落点。按B是挑高球，对方挑高球过来时要站在落点后面一点，在球变红的瞬间击球。

抛铅球比赛

按A开始旋转，在铅球进入绿色区域时按住A，转出区域时放掉。最后在人物快出转出抛球地点的时候按B将铅球抛出去。

跳水比赛

一共要跳5次来计算总成绩。按A起跳后根据提示顺序按键，按键按得越连贯动作就越流畅，成绩也越好。

拔萝卜

适时按A便可拔出萝卜，最后是按照拔出萝卜的总质量来决定胜负而并不是到达终点的顺序。一般当仓鼠头上冒出圆汗时按A便可将萝卜全拔出来。

游泳接力

4人接力游泳，在指针游动到红色区域处顺序按键便可加速。4人的按键分别为：顺序按A和B，按←+A，顺序按↑和↓，顺序按A和↑。

射箭

按动方向键可使光标向你按的方向偏移，按A键射箭。要在浮标飘过红点的瞬间抓住机会按A。

赛艇

用LR控制赛艇的行走方向，控制船绕过指定的浮标（地图上会变红色）最后回到终点便可。

沙滩排球

一共7局，方向控制仓鼠的移动。按A击球，B键跳跃，跳跃中可击球。击球时可用上下来决定击球方向。

跨栏赛跑

按A键起跑，B键可跳跃（按住后可在空中停留），成功跨栏后在落地的瞬间按A便可加速跑。

马术

点A键加速，B键减速。速度一定时会自动跨过障碍物，按照顺序跨过后便可。时间用得越少越好。

撑杆跳

首先选定要跳的栏杆高度，高度决定后便只能上升。然后按A起跑，根据地上的提示按A可加速，最后起跳时按B确定力度，在红点处按B为最佳。

三级跳

按照地上的提示按A，加速到白线前按B起跳。落地后按住B等力量槽上涨到最高后放开继续跳。

艺术舞蹈

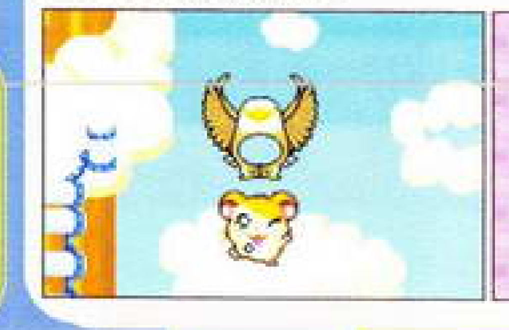
遵照提示按A和B即可。

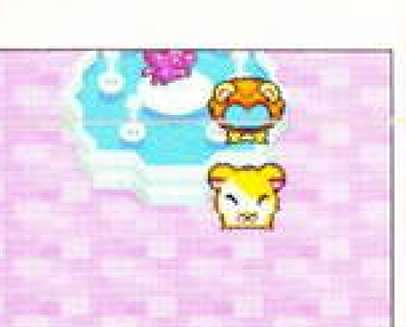
马拉松

最后的比赛，要遵照听到的节奏按A（喝水处的提示牌上也会显示节拍）。

二周目

通关后增加了小游戏模式。同时还可以继续游戏，运动会的标题变为了第2次（汗，到底有几次……）。同时增加了角色卡片收集，在游戏中和仓鼠说话便可得到它的卡片。同时在游戏的各个场景还能得到装束，大家努力去发掘吧。







文 马修

蜘蛛侠 2	GBA
Spider-Man2	
◆Activision◆ACT ◆2004 年 6 月 28 日◆美版	
◆1 人 ◆自带记忆功能◆128M◆29.99 美元	
◆无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

蜘蛛侠2

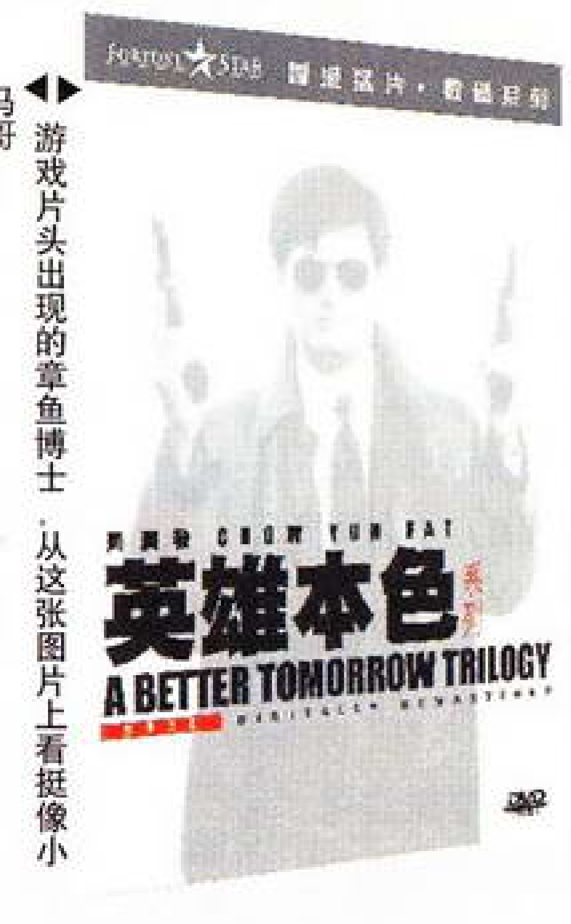
首先进入游戏前，我们先看一段精彩的电影片段，呵呵，各位玩家有福气吧？还没等电影上映就先过眼瘾了。（猫太：不对！读者看到这本书时，电影已经上映了。）一边看，我们也一边来了解一下游戏（电影）中人：





彼得·帕克：就是我们的英雄主角蜘蛛侠了，此英雄并非天才神童，而是一个老实巴交、性情温和的中学生，一次偶然，他被一只放射性蜘蛛给咬了一口，结果英雄天降，此人不仅没丧命，反而还具有了蜘蛛那样爬墙、拉蜘蛛丝的能力——有了这种能力彼得高兴的不得了，普通学生当然不会去想什么拯救世界一类的事，不过是牵着蜘蛛丝荡来荡去干些自己的事情而已——利用超能力搞一些私人事情难免会吓到善男信女，因此一段时间以来他总被人当成犯罪分子（飞天神偷？），不过有一天，他的养父被真正的犯罪者打死，他也终于决定要开始挑战那些平时无视的犯罪者，并以学生与英雄的双重身份面对世人。



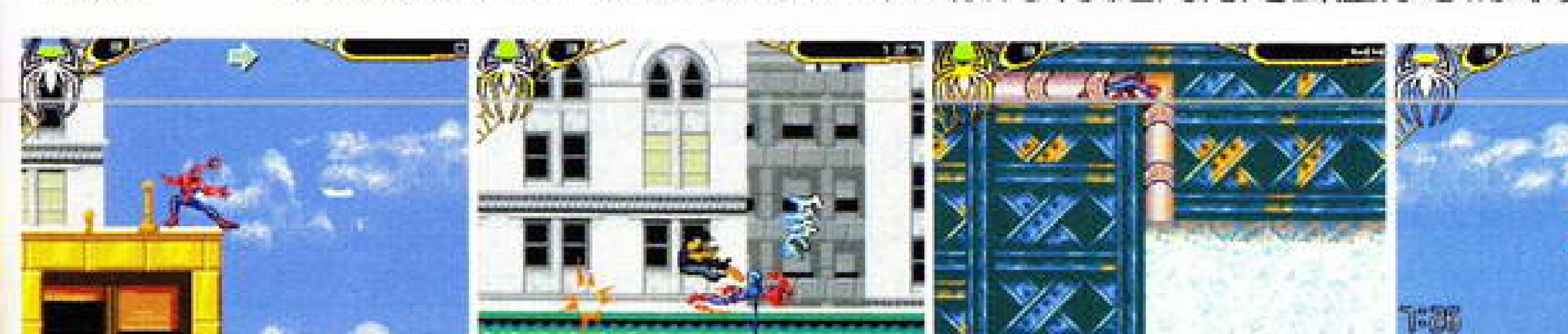


▲游戏片头出现的章鱼博士，从这张图片上看挺像小马哥。

章鱼博士：博士是美国犯罪片中反面BOSS的最常见身份，也从某种方面反映了思想道德教育与科学素质教育一样重要……（以下省略长篇论文一篇。）此博士戴着大墨镜，穿着黑风衣，不少玩家一定会觉得熟悉吧？呵呵，他没有造出什么古怪的机械和怪物，而是给自己加上了好几条长长的机械臂，把自己变成了怪物，这个家伙野心勃勃自不必说，但蜘蛛侠可是容不得他这种恶人存在的。

基本操作	
十字键	控制方向
A 键	跳跃
跳跃中再按 A	放蜘蛛丝
B 键	近身攻击
L 键	放蜘蛛弹
R 键	放蜘蛛丝
SELECT	有些场景可以用来照相
START	暂停

介绍完主角，我们来熟悉一下操作——一定要熟练掌握，不然的话本游戏对动作要求之高肯定会让你忘而却步的。



不断增加的近身攻击技能



在游戏中，会得到不少蜘蛛形钱币，叫做“XP Remaining”，过关后，1可以用这些蜘蛛币来购买一些新的攻击招式和技能，价格有贵有贱，买得越多，理论上的近身战供玩家选择的就越多——但实际上一打起来是很乱的，面对胡乱扑来的一群敌人，稀里糊涂一顿乱打有时反倒更安全些。

该拼就拼

刚才说了，游戏一打起来非常地乱，敌人的受创硬直时间超级短不说，蜘蛛侠的操作也够复杂，因此，千万别把HP看得太重了，打吧，除非已经气血不足，不然的话即使被围攻了也没那么容易死掉。很多地方想不受伤冲过都不大可能，因此，该打就打——不就是掉点HP嘛，大不了GAME OVER，然后全命满血再来杀你们……

寻找犯罪分子的活动地点

犯罪分子们并不是像火星人占领地球那样给自己建个基地供孤胆英雄们闯入，而是狡猾地藏在城市的各个角落，于是，蜘蛛侠只好在城市里来回寻找了。画面变成了让人晕的3D视点，蜘蛛侠就这样跑、跑、跑，爬、爬、爬——GBA玩家的眼睛只有经历了这种关卡的洗礼，才能真正体会到上辑《掌机王SP》介绍的全3D的《阿斯特利斯和奥贝利克斯》有多优秀了。地上有蜘蛛币就加，高处的咽咽口水也就算了，不然爬到楼顶你会发现——那些钱币仍然遥不可及。同时也为了自己的眼睛，这种关卡还是尽快过去好。


▲寻找敌人时的3D视觉，“炫”得让人发晕。

蜘蛛丝解说



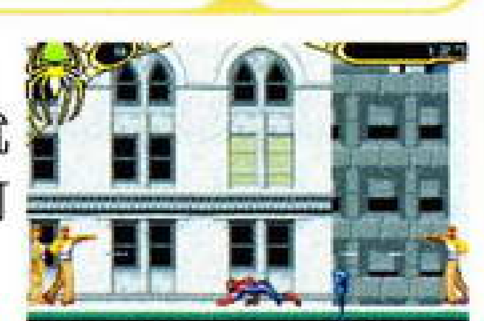
前面的表格提到，游戏中有两种方式可以放蜘蛛丝，分别是跳跃中按A键和按R键，两种放蛛丝的方式及其应用是不同的，按A键放出的蜘蛛丝，相当于让主角具有了无限空中连跳的技能，可以在高楼间荡来荡去，这样就避免了一些没必要的战斗，但也会错过不少本该得到的蜘蛛币——当然，部分版面的敌人还是要除尽才能继续推进游戏的。



R键则是原地释放蜘蛛丝，直接按的话蛛丝会抛向斜上方，配合按方向键的前和下，蛛丝还有会向直上方与正前方伸出，当蛛丝挂到了平台、墙壁、屋顶等处，蜘蛛侠就会迅速攀附其上，是受到群敌包围和被BOSS逼进角落时有效的逃脱手段，在战斗中一定要灵活应用。

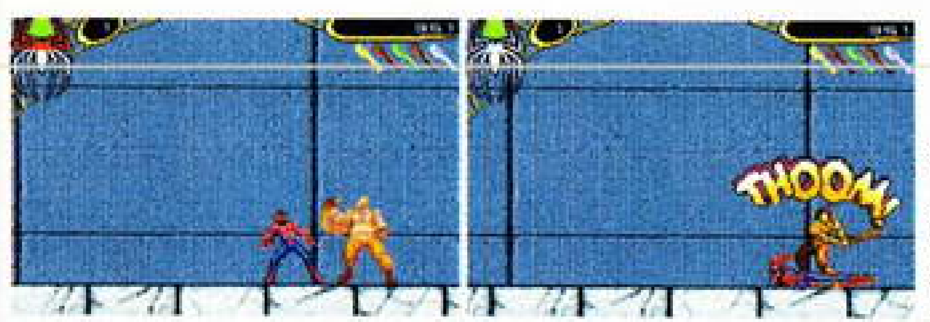
部分敌人介绍及战术

飞刀手



飞刀手靠近时会用刀刺，远了则干脆一飞刀扔过来，飞刀手的缺点就是没有对下盘的攻击能力，不过蜘蛛侠有匍匐下身子打人的技巧，因此打他们只要匍匐着靠近出拳就可以了。

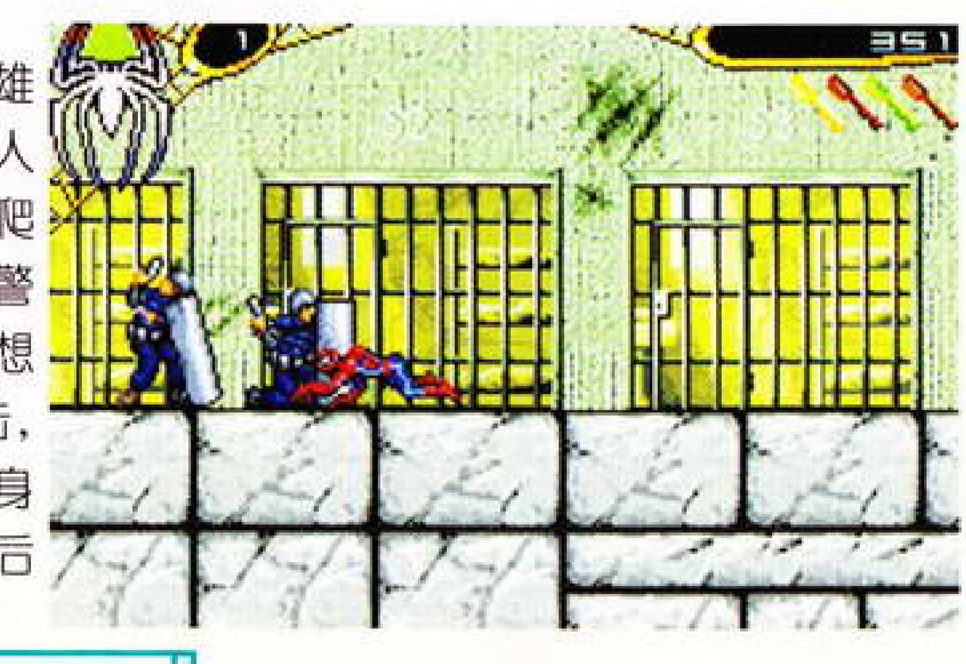
拳师、棒球手



拳师体格健壮高大，虽然拳法一般，但攻击范围大，还会用脚踩伏在地上的主角；棒球手则是那种美国英雄故事里常见的用棒球棍作为凶器的流氓，棒球手除了会用球棍横扫对面的对手，也会以

劈的方式来打匍匐于地面的蜘蛛侠。拳师和棒球手在打一通后会停下来，这时攻击他们的时机自然最好，但被一群这样的家伙包围可就不好办了——想不掉血比较难，但版面中如果有棚、墙、平台一类可以攀附的物体，那就灵活运用蛛丝和他们周旋吧。

警察



晕，为什么连警察都来阻拦我们正义的英雄——没办法，毕竟看着飞来飞去体格硕壮的超人英雄长大的警察们，对于这种壁虎一样在楼上爬的英雄有所质疑。于是，蜘蛛侠也不可避免地与警察冲突起来。警察有一张大而结实的防暴警盾，想正面打不仅伤害不了他们，还会反遭他们的枪击，对付他们可以匍匐在地上凑到其近前，等他转身巡逻时攻击他；也可以利用蜘蛛丝荡到他的背后进行攻击。

炸弹手

穿着制服，总与棍棒手等流氓一起出现的人物，会扔出弹跳的炸弹，碰到他们如果习惯性地趴下可就糟了，一顿炸弹掷来会让玩家欲哭无泪。因此看到他们一定不要犹豫，冲上去趁他们扔炸弹时就把他们打倒——对付他们的原则就是先下手为强。

杀手



使用双枪的杂兵级人物，但比起之前介绍的枪手、警察等明显厉害得多，他的枪可以向各个方向射击，还会像小马哥那样向后跳着连射。和他们打斗的场面非常激烈，但也是难度重重，除了适时地发射蜘蛛弹，灵活运用蜘蛛丝也是靠近以取得近战优势的关键。

绿色 BOSS

游戏中玩家遇见的第一个BOSS级人物，初次出现是逃跑，而蜘蛛侠就在后面不停地追，但他皮太厚，蜘蛛侠的攻击伤不到他，反而蜘蛛侠会被马路上驶过的车辆伤到。过关的关键，就是一定要爬上路上的平台，然后用蛛丝使主角一直在上方追击避免被车撞到；而隧道里就在地上快跑吧，损点体力一路上也有不少补 HP 的道具，追逐中会出现拉着两个汽油桶的卡车，这时要及时跳上卡车，举起油桶砸绿怪物才能让他损血。

以上只是给大家简略介绍一下部分杂兵以及BOSS的打法，还是那句话——动作游戏只是给大家作简单的介绍，更多的还是要玩家去用心体会。上面说的BOSS绿怪物以后还会多次与玩家战斗，而后还会有更强的电磁人、蜥蜴人等登场，当对决最终BOSS章鱼博士时，你也许能真正体会到这种科学变态怪物的强大。



文 马修

CATWOMAN™
PRESS START
CATWOMAN Software ©2004 ELECTRONIC ARTS INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

猫女



猫女	GBA
Catwoman	
◆EA Games◆ACT◆2004年7月20日◆美版	
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元（暂）	
◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄	

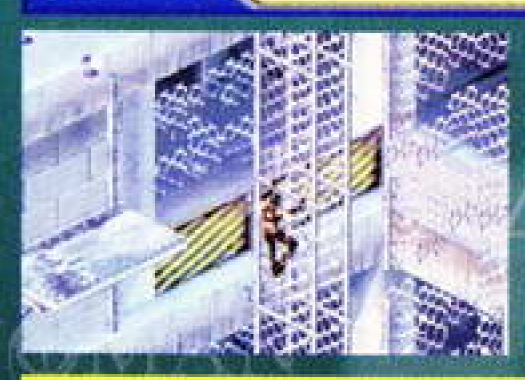
2004年的暑期是一个美国大片大爆发的季节，《猫女》便是此次大片风暴中非常强劲的片子，单是哈莉·贝瑞与莎朗·斯通两位性感女星的联手演出就已经成为一大卖点了，这样的大片改编成游戏是情理之中，而此次操刀改编游戏的，就是在GBA上成功制作了"《指环王》系列"和"《哈利·波特》系列"的EA Games，这款《猫女》相信也不会让大家失望。

CATWOMAN 剧情



主角佩欣丝在盐湖城一家化妆品公司做平面设计师，个性胆怯害羞，但是她无意间发现了公司老板隐藏着的犯罪秘密，结果惨遭老板雇佣的杀手谋杀。一只她曾经救过的猫为了报恩，用法力将她复活，并使复活后的佩欣丝拥有了敏捷的身手、凌厉的功夫和猫一样准确的直觉——她变成了拥有神秘而强大的力量、游走于正邪之间的"猫女"。在她能够熟练地驾御自己的力量后，首先要做的，就是找到谋杀自己的仇人报仇……

CATWOMAN 动作操作指南



动作操作略显复杂，需要在游戏中灵活使用。A是跳跃；B是攻击；攀在墙上时按反方向斜上再按A就会使出反弹跳；连点两次前方向，猫女就会跑起来；当对着墙跳起后按住R，猫女会攀着墙前行。按键间的不同配合，会使猫女使出不同的技巧，下面，我们就分为动作技巧和格斗技巧两方面来分别作一下说明。

动作技巧 CATWOMAN

1.攀墙与连续跳跃

猫女身手敏捷，所以跳得非常高且非常远，对着墙跳跃时，如果高度一般，会看到猫女直接翻上墙的动作；但有些墙很高，并不能直接跳上去，不过若在角落里的话，玩家可以连续反弹跳墙的技巧来跳上去。如图：



▲稳在墙上后，按斜上相反方向就可以跳向背对着的墙。

2.攀附跳

有些平台很高，直接跳不上去；间距很远，又不能连续弹跳，这就需要玩家掌握攀附加跳跃了，靠近墙时按R，猫女就会攀在墙上——如图：



▲先攀在墙上行进一段距离。



▲在将要落下时起跳，就会成功到达下一地点。

3.空中飞人

游戏中当然不是叫这个名字，但玩法就是“空中飞人”的玩法——掌握好时机，从一个架子上荡到另一个架子上去。一般来说就是猫女的身体向前荡到几乎与地面平行时按A就可以成功地抓到下一个架子。但有些架子间距离很长，其实只要按住R，猫女就会抓着架子做360度的旋转，掌握好方向按住配合的方向键就可以了。



▲短距离的架子间还是很容易操作的。



▲距离长的架子之间要按R来配合。

关于动作技巧就先说这些，实际上每当出现需要新的技巧的地方，游戏中都会给予说明，大家游戏中多留意一下吧。需要注意的是，猫女的动作技巧都是应用在高楼之间，一不小心就会摔下去，如果太高的话，即使是猫女，也会被摔死的。

CATWOMAN 战斗技巧

1.格斗

近身按B，猫女就会使出格斗技巧，连按两次前方向再按B、A+B等都会使出不同的攻击，如果是对付一些地痞流氓，会很简单，但对付训练有素的警卫，就要小心了。当然，冲刺中按攻击这种大家非常熟悉的格斗技巧也存在，能把敌人一下打晕在地。





2.鞭子

鞭子是猫女的象征性武器，带有着驾驭和冷血的意味，距离敌人为1人以上距离时快按B键，猫女的鞭子就会无情地抽向对手，如果按住B不放，你会看见猫女的鞭子会紧紧缠住敌人的脖子，对付一些拿武器的敌人，可以把敌人的武器给扯过来使其手无寸铁，当然也可以用来把一些物件牵过来砸向敌人；鞭子还有一种非常残忍的攻击方式，就是从敌人身后把鞭子缠在敌人脖子上后，用鞭子将敌人活活勒死。





配合不同技能的关卡



猫女的战斗技巧很多，但要注意各个技巧间的配合，很少有单个技巧可以坚持得住的——除非是本身就是供玩家熟悉游戏的街头流氓。比如在潜入破坏任务的关卡中，首先要记得把电门抽坏使屋子漆黑，这样具有猫的夜视能力和猫的直觉的猫女就可以痛下杀手了。而刚才提到的警卫，就更马虎不得了，他们中不少是持枪的，趁还没被他们发现之前，一定要把他们的枪用鞭子给扯掉，不然他们几枪就会要猫女的命，被准星瞄准后，要立即按方向键+A+B闪开或干脆跳开，警卫的近身格斗也不赖，因此用鞭子把他们拖到近身一对一的单挑危险会小得多。值得注意的是，游戏中并没有升级的设定，所以，除了必要的过关条件或您自己要练习、发泄，否则对于这种强力的敌人还是不要和他们纠缠为好。

还有一些关卡是完全需要动作技能的，如救猫的那一关，限定时间内到达指定地点，这就需要玩家对动作系统的熟练操作了。当然，后面更多的关卡，是需要这两种技巧都用到的高难度关卡。

文 白兔王子&PMGBA&SUNFISH 编 马修





我们的口袋妖怪

——《口袋妖怪 火红·叶绿》386版和中文版介绍

不知大家是否玩过《口袋妖怪 红宝石》的386版，那真是一个方便了广大模拟器玩家和无法联机玩家的好东西，系列最新的《口袋妖怪 火红·叶绿》也推出半年多了，按照前例，新的386版和中文版都该推出了——果然，这次《口袋妖怪 火红·叶绿》不仅出了386版，而且分别由口袋妖怪中文网和口袋妖怪525网站分别制作了两款，那么本文就请来两款386版的制作者自己来谈一下他们的修改作品；顺便也把已推出一段时间的《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版给大家介绍一下。

口袋妖怪525网站制作的《口袋妖怪 火红·叶绿》386版

“《口袋妖怪》系列”的每一代都习惯地分成几个版本，不同版本里出现的精灵又不尽相同，其中某些精灵必须要通信才能进化。如果条件不许可，无法通信交换数据，玩家就不能收集到全部精灵。所以笔者就制作了这个叶绿386版，让各位精灵训练员们即使不用通信交换也能爽一把全精灵制霸的成就感。

386版，顾名思义，就是单机能把图鉴完成。这个叶绿386版本是在尽量不破坏原来游戏精灵分布平衡性的原则上，加入了一些个人创意修改而出的。像游戏中的131号乘龙、133号伊布和175号波可比等这些原本在游戏中就可通过事件得到的精灵，在野外便不再出现了，使这些事件不会在修改之后被淡化以致减弱了游戏原来的亮点。



另外鉴于火叶没有时钟的设定，也不能制作糖果，所以在进化方面，除了通信的问题外，也考虑到了被这两个因素影响的某些精灵。如133号伊布在火叶中是不能进化成光精灵和月精灵的，因为火叶没有白天和夜晚之分，所以分别改为了使用太阳石和月亮石进化；349号丑丑鱼，火叶没有糖果给它增加美丽度，所以改为了亲密度进化。



由于在图鉴没有升级成386图鉴之前不能进化到151号以后的精灵，而修改出来的精灵很多都是151号以后的精灵，因此把这个进化限制解除了。令玩家在早期便能得到自己所喜欢的精灵，和它们一同并肩战斗

火红和叶绿中还有一个令笔者觉得遗憾的就是野生皮卡丘不像宝石版一样携带电气珠，失去了电气珠的皮卡丘在实战中变得一无是处，这对于喜欢皮卡丘的笔者来说，是非“改”不可的；还有水都兄妹也都带上了心之水滴……这其中的奥秘笔者不一一尽叙了，留一份神秘让玩家自己去探寻其中的乐趣吧。

口袋妖怪中文网制作的《口袋妖怪 火红·叶绿》386版

相信大家对口袋妖怪386版不会感到陌生吧，由于先前的VBA模拟器无法联机通讯交换，再加上一些特有的神兽要通过日本官方的授予（输入数据）后方能捕捉，为了能让玩家单机收集到全部的386只精灵，国内的口袋高手们对宝石版和火叶版游戏进行破解和改进，使得所有的精灵都能在游戏中出现或进化得到。为了让大家对386版有一个更系统的了解，我们就来简单介绍一下它的制作思路和原理。

为了使得386只精灵都能单机得到，必须解决两个问题：



386版的制作思路

一是关于游戏中不能出现的精灵和前一版本才有的精灵，如宝石版中202以外的精灵、火叶版中150以后的部分精灵，以及某个版本特有的精灵（如火红版还要修改出叶绿专有的精灵等），此外那些2选1或者3选1的精灵，也要让它们在游戏中全部出现。

二是进化型的精灵，主要是靠通讯进化的那些，要修改其进化类型，例如改为等级进化、使用进化石头或者美丽度达到一定数值后进化，由于一些进化石数量有限，还需在商店类增加部分进化石头的出售。

386版的制作原理

386版的制作关键就在于找到道路在游戏中的分布位置和所要修改精灵的数值。这和金手指的使用机理不同，它不是修改内存数值，而要使用UltraEdit等编辑软件对Rom进行编辑。要找到道路的位置并不难，只要查找该道路某只已出现的精灵的数值（游戏中精灵的数值是按照其种族值“HP、攻击、防御、速度、特攻、特防”的16进制来排列的），筛选几次就可以找到道路，然后修改其出现精灵的种类就可以了（道路数据可以分为12组，每组有4格，控制某只精灵的资料，分别是PM的最低等级、PM的最高等级和PM的编号）。同样的原理，找到精灵的数值后可以修改其进化的类型。



其他说明

1、有关汉化。红、蓝宝石版的汉化是直接破解了市面上的D卡而得到的，但这次的火红、叶绿版就……不过只要破解成功，直接对386版打上汉化补丁，就是中文386了。

2、开图鉴。这一直是困惑386版的一个大问题，宝石版由于全国图鉴（386图鉴）是隐蔽的，所以为了查询202以外的精灵图鉴，只能是使用打开图鉴金手指或者通过与火叶版的联机通讯把方圆图鉴升级为全国图鉴；而火叶版在通关之前是不能升级图鉴的，也就是说150以后的精灵即使得到了也无法进化，不过这一问题现在已经解决，只要打上相应的解锁补丁就可以了。

附：需交换进化怪物的386版进化列表（精灵编号为全国图鉴）

精灵编号及名称	原进化方式	525版386的进化方式	PMGBA版386的进化方式
186 牛蛙君	蚊香蛙装备王者之证通信进化	蚊香蛙使用叶之石进化	蚊香蛙使用太阳之石进化
065 胡地	勇吉拉通信进化	勇吉拉40级进化	勇吉拉37级进化
068 怪力	豪力通信进化	豪力44级进化	豪力43级进化
076 隆隆岩	隆隆石通信进化	隆隆石42级进化	隆隆石40级进化
199 呆呆王	呆呆兽装备王者之证通信进化	呆呆兽使用叶之石进化	呆呆兽使用水之石进化
094 耿鬼	鬼斯通通信进化	鬼斯通42级进化	鬼斯通40级进化
208 大钢蛇	大岩蛇装备钢铁外套通信进化	大岩蛇38级进化	大岩蛇亲密度进化
230 刺龙王	海刺龙装备龙鳞通信进化	海刺龙使用水之石进化	海刺龙45级进化
212 铁甲螳螂	飞天螳螂装备钢铁外套通信进化	飞天螳螂40级进化成	飞天螳螂亲密度进化
196 太阳精灵	依布亲密度≥220白天进化	依布使用太阳石进化	依布使用太阳石进化
197 月精灵	依布亲密度≥220夜晚进化	依布使用月亮石进化	依布使用月亮石进化
233 3D龙 II	3D龙装备升级磁盘通信进化	3D龙38级进化	3D龙亲密度进化
350 美丽龙	大黄鱼美丽度≥170进化	大黄鱼亲密度≥220进化	大黄鱼亲密度进化
367 斑尾鳗	珍珠贝装备进化之牙通信进化	珍珠贝使用水之石进化	珍珠贝使用水之石进化
368 樱花鳗	珍珠贝装备进化鳞片通信进化	珍珠贝使用叶之石进化	珍珠贝亲密度进化

《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版



除了刚才两款《口袋妖怪 火红·叶绿》，还有一款《口袋妖怪 火红·叶绿》的修改版，这就是大家差不多都听说了的《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版，而且不少读者现在都已经玩上了甚至打通了。但更多的玩家也许还在迟疑，中文版推出这么久了，难道真的只能买普通卡来玩吗？

是的，这个游戏已经被无名的汉化者——也就是D商汉化后，进行了严密的加密处理，DUMP不下来游戏不说，搞不好还会弄出问题，轻者记录丢失，严重的话卡带就会废掉，卡带的芯片不算太差，正常的玩基本没什么问题，但想DUMP可就不一定安全了，据来自网络的消息称，各路高手因破解而损坏的中文版《口袋妖怪 火红·叶绿》已经有好几十盘了，但还没破解成功，在此，对于此次的汉化者——也就是D商的加密水平不得不佩服一个。



还好，价格七八十元而已，接下来我们看这七八十元花得是否值得？汉化得到底彻底不彻底？是否还会像以前的红绿金银版本那样时不时地花版死机、战斗时满屏的乱码？能不能和日文版的《口袋妖怪 火红·叶绿》以及宝石版本联机通讯？这是广大口袋迷们所非常关注的。

笔者也买了一盘，花了75元，想简单地用烧录器来DUMP是完全不可能的，用再狠点法子？已经有那么多高手的前车之鉴，以我的菜鸟水平自然是不敢妄动。只是看看它汉化得如何，好给各位期待中的玩家们一个交代罢了。

开机后还是各个版本共通的开头——博士的简单讲解，当然，这一开始的讲解是无法看出汉化水平的，毕竟刚开始谁也不会弄得太差，但看得出该汉化版的字体还是相当顺眼的，再往后就会发现，整页整页的介绍都是汉字，而游戏中、战斗中、道具的名称、村镇城市的名称乃至怪物的名称及图鉴，无一不是中文的，真正地实现了全部汉化。不过和游戏中的训练师交换怪物后，你会发现换来的怪物名字非常奇怪，比如笔者的吸盘木偶名字居然是“瘦精儿女”（其实是乱码），但将这个吸盘木偶换到日文版的《口袋妖怪·火红》后，它的名字就是正常的日文名字了，而其他中文名字的怪物换到日文版后，名称同样会变成乱码。如果用《口袋妖怪·火红》中文版和其他版本的日文版交换后，你会发现名字更怪。



总的来说，这个游戏的汉化水平及加密水平皆为上乘，实际汉化程度应该是98%，剩下未能汉化的就是和NPC交换得来的口袋妖怪名字；战斗中游戏中尚未出现任何异常，可以和日文版《口袋妖怪 火红·叶绿》，中文、日文版的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》交换对战；但游戏加密得过于严格，导致卡带里的记录无法通过烧录器拷贝到电脑上或用SMS记忆棒保存起来，用记忆棒有时还会使原有的记录丢失。这无疑令玩家在游戏中多增加一些提心吊胆的顾虑，但笔者玩到现在近50小时，并未出现过任何异常。如果您喜欢《口袋妖怪》的爱好者，那么花上几十元买来这么一盘中文版来玩也是不亏的。



时间过得真快，从GB时代走过来的各位，现在大多都已拥有GBA或GBA SP了吧？掌机，陪我们走过了一段段难忘的岁月，彼时彼刻的喜怒哀乐，正被今天的我们怀旧和重温，忘不了第一次看到GB上那不输于FC画面时的震撼，忘不了打开新买的GBC时看到彩色漂亮的方寸屏幕后的惊喜——正如今天我们玩GBA的日子和这段文字时的心情感受，日后也将被未来的自己来怀念，来追忆……

往事已逝，仅愿这份轻松的游戏心情永在，快乐的时光永在。

风来之西林 GB2 沙漠之魔城

发售：2001	容量：32M
厂商：Chunsoft	类型：A・RPG



这个游戏在玩之前就听到它的大名啦，听网上的朋友们讲，这可算是GBC上最好的RPG游戏了（别跟《口袋妖怪》比），于是我就千方百计地想弄这个卡带。第一次买的是日文版的卡，结果玩后发现道具什么的名字都看不懂，实在是玩不下去！只好又费尽力气搞了个中文版的，这下爽多了！中文版的主角名字竟然是固定的，名曰：小固，汗！还有就是菜单里的那10条《风来人奥妙》也不能看，一进入就死机，其他的倒还没有什么毛病，翻译的质量也很不错！没有玩之前，我以为像普通RPG系统那样呢，没想到游戏还有点回合制SLG的意思——在迷宫里，主角走一步，敌人走一步，主角不动，敌人也傻呆着。(^_^)





不过此游戏也的确不是一般的难，刚刚玩时，开头那个脱出六层地牢就死N次（N＞10），花费了我近两个小时！其实难度还是次要的，更让偶觉得变态的就是它的死亡设定了，在迷宫里一但死亡，除了钱，其余的道具、装备和级别什么的连个P也不剩下了，再进入迷宫，又要从LV1努力……幸好还有众多达人的研究，可以让我很快的升到最高级！不过偶最后还是要说一句，这个游戏实在是不简单，比较适合达人们去挑战。不过本人已经完全放弃此游戏，有两个多月没有动它了……自己觉得玩这种高难度的游戏去折磨自己的双手、脑子、机子，有些不太明智啊。

心跳回忆

发售：1999	容量：32M
厂商：Konami	类型：SLG

这个游戏，感觉是我至今玩过的最好的恋爱类型游戏了！想当初，买这个游戏也是挺意外的，当时就带了70块钱去游戏店，挑了半天，相中一盘《孤岛冒险2》，BOSS要价80，说这是最新的游戏所以价格高。又讨价还价了半天，准备以70块钱的价格成交。但是就在掏钱的时候又改变了主意，可能是感觉花70块买个卡太亏了吧，就又换了另外两个卡，分别是《口袋妖怪 金》和《心跳回忆》，BOSS说这两个都是35一个，我当也没多想，就掏了70块钱给他走人，后来才想起来讲了半天的价是白讲了。



还好，这两个游戏都没有让我失望，现在就来说说《心跳回忆》吧。由于买的是中文版看得懂，所以玩得很投入！但一直让我搞不明白的是，我前前后后大约玩了7、8次，可是从来没有一个女孩向我表白过，郁闷啊！等后来看了攻略才知道，想追到哪个女孩，各项成绩必须达到固定的分数才可以——不过其中的异类伊集院丽不需要这个条件，于是，我就开始疯狂地给她打电话，终于，我第一次看到了告白画面，555……真是感动啊！

即使是从现在的眼光来看，这个游戏从哪个方面来说也还是很优秀的！当时刚刚玩的时候，听到开头的那句人语配音，真的是好吃惊啊，卡带的游戏也能够发出声音！本作的画面也是极其的漂亮，附带的音乐小游戏也挺不错，有条件的话，玩玩这个游戏还是很值得的，把游戏的进行速度调到最快的话，一般两个多小时就能够通关，也算是个很好的休闲游戏了。强烈将此游戏推荐给像我这样的单身汉。(^_^)





第一次机器人大战

发售：1991	容量：1M
厂商：Banpresto	类型：SLG

这个游戏是“中文四合一”卡带中的一个游戏，分别是《口袋妖怪 黄》、《三国志》、《GB大战争》和《第一次机器人大战》。想起这个卡，就想起了初次接触真正的掌机的故事：

记得偶那时还是在初二，知道的掌机只有《俄罗斯方块》。某天在卖旧书的地摊上发现了一本游戏的杂志，马上兴奋地买了下来。于是，偶就这样认识了那砖头大小的GB游戏机，当时真的没有想到能够在那么小的一个游戏机里能够玩到那么多的好游戏，就想弄一个玩玩——当时GBA已经发售了，但是价格卖到700多，那本书上的广告里讲的GB是120元送一张卡，偶当时就想先艰苦点，然后有钱后再买个最好的爽！当时的GBC价格是400左右，所以就没有考虑。之后，我就按广告上的地址给那家名为“博×利”的公司汇了120块钱，接下去要做的就是等啦，在此期间，就是拿着那本书想着美好的日子，再也不用只在掌机上玩《俄罗斯方块》啦，嘿嘿。可是等了两个多星期，还是没有收到，实在是急死偶了，只好给他们打电话，一个美妙的女音接待了我，讲明了情况以后，她说，现在已经没有了二手的GB机，要我再加100块钱买个新的或者退给我钱，我晕……我就让她退钱，她又说退钱的话必须买50块钱以上的东西才可以，没办法，我只好在他们的卡带目录里挑了这个四合一卡带，就这样又过了一段时间，我收到了他们的退款和卡带。虽然有了卡，却没有机器玩，真是痛苦啊，每天只好对着卡带幻想了，幸好过了不久，偶就买了GBA，这下终于可以痛痛快快地玩拉！(^_^)

关于这个游戏，我当时玩得是真BT！由于是第一次玩SLG的游戏，嫌要控制的角色太多，麻烦，我就在刚开始的时候只用主角，其他的角色统统不用，嘿嘿。就这样，我大概花了15个小时的时间用主角一个人通关了！现在想起来，通关的日子真是不容易啊，常常在某关中死了，只好从头再来。

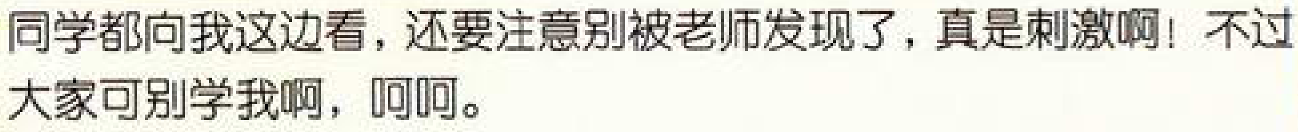
别人对这款游戏的评价并不是怎么好，但是作为偶玩的第一款SLG，感觉还是不错的，比那就一个《俄罗斯方块》游戏的掌机好玩多了，这就是偶当时玩GB游戏的想法。(^_^)

口袋妖怪弹珠台(GBC)

发售：1999	容量：8M
厂商：Nintendo	类型：TAB

说真的，本人对弹珠类的游戏实在是提不起兴趣，感觉在一个相同的场景里弹来弹去实在是没有什么意思，太无聊了。当时试玩这个游戏是因为从来没有见过带震动功能的卡带，感到十分的新奇。可是没有想到，这一试就没有放下手，直到店里的BOSS提醒我玩的时间很长了，才醒悟过来，就把卡买了下来。

这个游戏给我的感觉是太好玩了，当然，我说它好玩是因为震动的感觉太好了，每当弹珠碰到四壁或者击中目标的时候，震动所发出来“嗡、嗡”的声音，以及震动的感觉，实在是太美妙了！如果没有震动这个功能的话，我想它的乐趣一定会大减的。另外，本游戏的内容也很丰富，红蓝两个版本都囊括其中了，不过想抓到全部的妖怪完成图鉴可不是一件容易的事情啊，我至今只抓到了100多个。(-_-)里面附带的MINI游戏也很有趣。最刺激的玩法就是在上课的时候玩了，把音量关掉，老师在上面讲课，偶就缩在课桌下面战斗，“恩、恩”的声音吸引了旁边的同学都向我这边看，还要注意别被老师发现了，真是刺激啊！不过大家可别学我啊，呵呵。





我曾将这个卡带拆开研究过，发现只是在卡带的上方有一个很小的震动用马达和一个给马达供电的7号电池仓而已。遗憾的是本人就玩过这一个有震动功能的卡带，连不喜欢的弹珠游戏都这样好玩，不知道其他有震动功能的游戏会是如何呢？看来这种有创意的游戏方式确实大大增强了游戏性啊！

三国志

发售：1992	容量：2M
厂商：Koei	类型：SLG

这是我玩的第二款SLG，相比《第一次机器人大战》，这个以古典文学为内容的游戏确实更能够让人感觉亲切些，大家都是炎黄子孙嘛。(^_^)

进入君主选择画面后看了一下，我毫不犹豫地就选择了刘备，毕竟人家是汉室正统嘛，嘻嘻。反正偶在玩“《三国》系列”游戏的时候，都是选择刘备，再次玩的时才选择其他人物去体验。说真的，偶感觉这款游戏比那个《第一次机器人大战》要难的多了。主要是因为在游戏在中后期的时候，守的城多了就有些顾不过来，常常是在忙着这边的时候、那边叛乱了，然后就得赶紧带着军队去平乱，再大把地撒金子安稳民心(-_-)。于是呢，进行到后期的时候我就只想着赶紧解决全部的城市，好快点通关，因为跑来跑去实在是太烦人了。终于在费了我九牛二虎之力后，解放了全部的城市，把刘备的后代送上了皇帝的宝座。然后就是三个人出来谢幕，感谢玩家的努力。



在刚玩时进行战争，我俘虏了不少对方的大将，由于刘备心善，我就把他们全部无罪释放了，可是没有想到后来攻打其它城市的时候又碰到这些家伙，晕……后来再有俘虏的时候，我就不客气了，

逮住一个砍一个，干净利索，以免后患。另外，本游戏有一种直接在沙盘似的场景上战斗的模式，但是感觉太难了，所以一直没太深了去了解。

口袋妖怪 金

发售：1999	容量：8M
厂商：Nintendo	类型：RPG



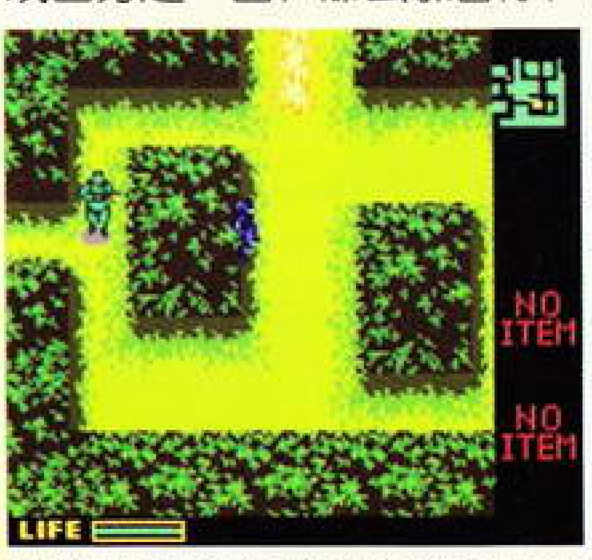
此卡就是与上文中的《心跳回忆》同时购进的了，也是全中文版的，这个游戏我想大家都很熟悉了，我也就不讲它的内容了，免得被大家笑话。我的运气还真是不错，买了《口袋妖怪 金》不久后，又买到了一本极其详细的攻略，200多页的书，有游戏中每个场景、每个道具的详细介绍。又过了几天，就放暑假了，就这样，一个暑假我可以说都是一头扎进了口袋妖怪的神奇世界里。本游戏给我印象最深的就是战斗画面了，小精灵放出来的招数真是漂亮异常，在所有的精灵中，我比较喜欢那种各种字母字样的精灵（安侬），为了把它们全部抓住，我可费了不少时间啊。

当时我的一个好朋友在我的影响下也喜欢了上了这个游戏，于是我们就照着攻略轮流着玩，日子过得真是爽啊，在游戏的同时，又增进了友谊，呵呵，真是超值啊。记得在游戏开头的精灵三选一中，我比较喜欢的是那个火系的，而朋友则喜欢草系的。就在我们争执不下的时候，从书上看到一条秘计，可以将三个精灵全部抓住，当时可把我们乐坏了，这下两个人的需求都满足了。至今一想到这个游戏，我都会想到与朋友一起共闯难关的快乐时光！

潜龙谍影：幽灵通天塔

发售：2000	容量：16M
厂商：Konami	类型：ACT

真是没有想到，GBC上竟然有这款游戏！打开电源，看到斯内克那熟悉的面容，真的好感动啊，这家伙GBC上仍然是那么的酷！本作的内容也十分丰富，其中训练模式特别精彩，当然，想达成完美的百分之一百可要付出不少努力的，就是闲着没事玩玩这个模式也是个打发时间的好方法，可以说，如果你能够感到十分轻松地达成白分之一百，那么恭喜你，将来你完全可以做个间谍了，呵呵。



在GBC上，这款游戏的灵活性自然是不能够与PS2的相比，但是游戏的系统、武器依然让人感动地保留了。虽然屏幕小了，显示差了，但玩起来还是那么投入，那么紧张。本作中，敌人非常聪明，想轻松的摆脱他们并不容易，尤其在困难模式下，急得简直想跳墙，那个靠着墙壁用手指敲墙的动作也保留了下来，看到这熟悉的一幕，再次感动……当然，本游戏的情节也很曲折动人，我玩过中文版，虽然翻译的质量不怎么好，但是比那看不懂的鸟文强太多啦。也因此向那些为玩家服务的汉化工作者致敬：辛苦了！

魔界村外传

发售：1999	容量：8M
厂商：Capcom	类型：ACT

玩过魔界村系列的朋友都知道，如果用一个字评价它的话，就是难；用两个字评价，就是超难！依此类推，我可以得出负责任的结论如下：“《魔界村》系列”在所有的游戏中可以说是最难的了，起码我是这样认为的，因为这个卡我买了快两年了，但是至今连一关都没有过去(－_－b)。

本游戏有两种模式：一种是像普通的ACT那样进行的，但是也是最难的，因为对跳跃的要求太高了，稍不小心就前功尽弃了；另一种是像RPG那样控制主角在地图是行走，然后随机遇到怪



物，接着场景又变成ACT那样了，稳扎稳打的话，还是不太难的，但是没有耐性的话一样很容易GAMEOVER——战胜之后，画面又变回了RPG那样地图上行走的游戏方式。

第二种模式（RPG模式）下，可以在商人处用打败敌人后得到的金钱购买性命，不过即使这样也不能使游戏变得很简单，因为一般易死的地方都是对控制要求很高的，如果你过不去的话，很可能卡在那里总是过不去。我就是这样的，有一次把得来的钱全部买了命，但是十几条命用完了，还是卡在那里，真是欲哭无泪啊！更苦的是，这卡连记忆都没有，所以每次玩的时候都不得不从头开始。





玩家对“《魔界村》系列”的评价一直都很高，但是它的销量却一直不怎么好，恐怕就是因为太难的原因，谁愿意买个通关不能的游戏放着呢？只有铁杆才会吧。后来又玩了GBA上的《魔界村》，再次为它的难度脱帽，我想，它应该学习学习“《恶魔城》系列”了，想想《恶魔城》以前在GB上的难度，再想想现在GBA上的难度，真是从地狱到天堂的感觉啊！为魔界村祈祷……

洛克人X 机械使命

发售：2000	容量：8M
厂商：Capcom	类型：ACT



想起这个游戏我就有点气，买这个卡可以说是我玩游戏以来第一次被JS占了大便宜。我所在的地方是个小县城，只有一个精品店附带卖游戏的东东，不过也只是如GB卡、PS碟等小玩意，离我们最近的电玩专卖店也在60公里之外的阜阳市。所以呢，想买游戏的话也只能到那一家了。那是在我上初三的时候，由于手里的几个卡都翻来覆去的玩透了，所以就想买新的玩玩，于是偶就拿着攒了几个月的200块钱去了。在店里发现有四个卡没有见过，是《魔界村外传》、《幽游白书》、《洛克人X》和一个忘了名字的动作过关游戏。老板说这四盘卡一共要150元，其中《洛克人X》60，其余的30一个——我讲了半天价才130元成交，真是JS啊，现在这些卡连20都不值了，而且四个卡里只有《洛克人X》带记忆功能，其他卡只有一个小板板加一个小黑泡！哎，这就是垄断的后果啊，虽然不想买，但是不得不从他那里买啊。不过现在好多了，我现在买游戏之类的东西基本全是在TGFC论坛的二手区里买，便宜又实惠，在那里交易也有一百多次也认识了不少朋友，虽然网上交易的邮寄过程有点慢，不过那个店我还是不去了。

再来说说这个游戏，画面很不错，非常细腻，音乐也很棒，操作很流畅，体现了“《洛克人》系列”的一贯高水平。当然了，难度还是不小的，但与“《魔界村》系列”相比就容易多啦，不过我也只是通过了两个BOSS就不行了。后来我把此卡借给了朋友，不久就听说他全通关了，要知道，他是用厚GB玩的啊！不得不佩服他在动作游戏上的天分，当然，RPG游戏我就玩得比他好了。听朋友说，这个游戏通关后，会出现一个新的世界，里面由以前的BOSS坐镇守关，我用朋友的记录玩了一下，到第二个家伙就坚持不住了（－_－），看来我是实在不适合难度大的动作游戏啊，呵呵。



文 马修

掌上对决——马里奥VS瓦里奥（中篇）

黑白世界的大战成了过去，
勇士和大王的斗争还在继续。
红鼻子大王的财宝被人抢跑，
大王发誓一定要找海盗来讨；
大胡子勇士迎来了10周年盛典，
不推新作却向世人展示往日的冒险。
红鼻子大王以为胜利哈哈大笑，
乘上钢铁的雄鹰乘风吼叫，
哪知钢鹰折断了翅膀，
大王栽进了魔盒生死难料。
——《猪世纪》



1998年10月21日，GBC发售，掌机从此进入了一个崭新的彩色时代——令人惊奇的是，新掌机GBC的首发游戏并非由马里奥担当主角，而是启用仅在GB时代当过一次主角的瓦里奥担任起为新主机保驾护航的重任。无需怀疑，任天堂又走对了一步棋，因为瓦里奥的叛逆形象早已深入人心，伴随着掌机霸主地位由GB至GBC的顺利交接，风头正健的瓦里奥也终于走出了马里奥的阴影，以其为主角的作品，光明正大地以《瓦里奥大陆》命名了！

冲刺的暴徒
——《瓦里奥大陆2 丢失的财宝》

虽然瓦里奥在掌机市场争夺战中扮演的是为GBC护航这样伟大的英雄角色，但在游戏里，他依旧是贪财、强大且愚蠢的家伙。故事情节承接前作，讲的是瓦里奥终于从神灯处许愿有了自己的城堡。但海盗团长——那个歇斯底里的少女希洛普却怒不可遏，大骂瓦里奥多管闲事后，便指使一群手下，趁着瓦里奥睡觉时，将财宝全部偷走（或者说拿回）。瓦里奥醒来发现财宝不见了，怒气冲天地冲向还没撤出城堡的海盗们……

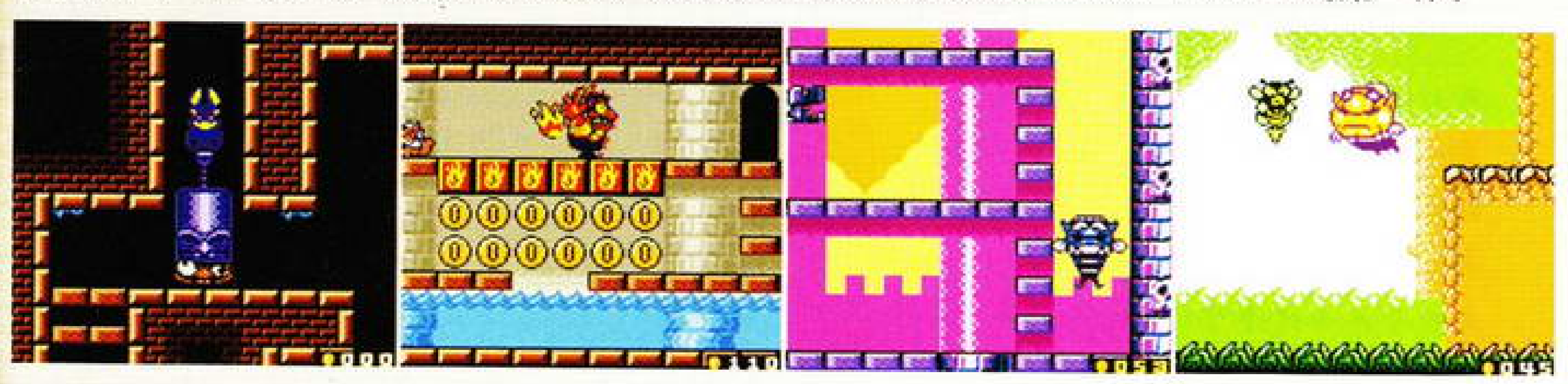
▲瓦里奥拥有了恐怖的不死之身。

进化到彩色世界的瓦里奥，从外表到能力都有了明显的进步，首先就是瓦里奥那双尖尖的耳朵格外明显（难道是魔鬼？），再就是拥有了变成僵尸、蝙蝠等的变身能力（真的是魔鬼？），更拥有了恐怖的不死之身（鬼呀！），不论被火烧还是被锤子砸扁，大不了换个形状，瓦里奥是绝对不会死的！

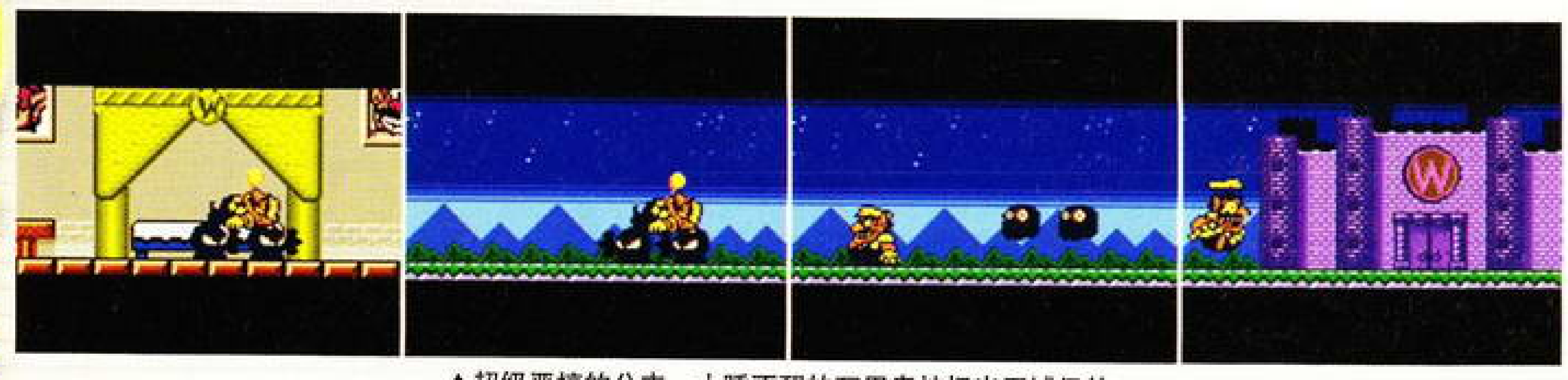
瓦里奥的一些基本动作能力也得以强化，首先人物重量感明显要强于前作，只要跳起时按↓+攻击，瓦里奥就会使出威力不亚于“马里奥踩”的大坐；抓住敌人后按住攻击键将敌人摔到墙上摔烂，其残忍程度与把敌人踩扁的马里奥也有得一拼。

要说游戏最精彩之处，就是利用各种夸张搞笑的变身来达到目的了，如被锤子砸扁后螃蟹一样的纸片瓦里奥；被蜜蜂蛰肿脸后扶摇直上地飘起来的气球头瓦里奥，碰到东西噗的一声一股气

从瓦里奥头上喷出，然后瓦里奥恢复了正常；还有变成僵尸从高处摔下后摔得只剩个好玩的帽子的滑稽样子——以上只是举一些例子，还有被火烧后狂奔的瓦里奥、吃了蛋糕行动非常不便的胖子瓦里奥、被灌了啤酒后的醉鬼瓦里奥等等，相信每个玩家刚看到这些变身，无一不是被吓了一跳继而又开怀大笑吧？从影响上来讲，该作对以后的影响已经远远大于了GB上的第一作。



本作的分支路线多得恐怖，只要你是具备挑战精神的是完美主义者，那本作绝对会给你无穷的继续挑战的乐趣，最著名的分支就是瓦里奥被扔出城堡的BT结局，想当初这个分支剧情真是谁看到谁都目瞪口呆呢。



▲超级恶搞的分支，大睡不醒的瓦里奥被扔出了城堡外。

因为本作的敌人还是希洛普的海盗团，所以各个BOSS也仍然一如既往地恶搞。（不恶搞能叫《瓦里奥》吗？）但如何显示出BOSS的强大也是一件不容易的事情，毕竟瓦里奥大人在本作是恐怖的不死之身，失误了大不了掉点钱，钱掉光了更好——死猪不怕开水烫了。但对于BOSS呢？其实也没什么恐怖的，大人您不就是不死身嘛，惹不起送客总可以吧？于是，BOSS战中，不死之身的瓦里奥实际上显得更加不堪一击，轻微的失误就会被淘汰出BOSS战，比如蛇会把瓦里奥吞到肚子里后，再把瓦里奥变个蛋甩走；老蜜蜂会把瓦里奥的脸蛰肿，然后坏笑地看着气球脑袋的瓦里奥没阻拦地飘出BOSS版面；而堪称全作乃至全系列最精彩的关卡，当属和兔子单挑街头篮球了，先和兔子互相踩，把对手踩成个球然后将对手往篮筐里投，其恶搞实在难以用语言来表述。



游戏的最终BOSS，自然是神经质美少女希洛普了，希洛普此次与前作的差别相当大，前作中懒懒地依偎在珍珠蚌床上的女王，本作成了神经质的女人。她虽然没有了神灯，但她不知从哪搞来一部飞行器，坐在飞行器上颐气指使着，不同的结局，希洛普也有不同的攻击手段，按照正常路线一直走下来的话就是操纵岩浆，只是经常弄巧成拙地将自己的座机喷到；在瓦里奥被扔出城堡的分支，希洛普更会召唤出一个非常强力的机器海盗，瓦里奥一不小心被他撞到，就会被逐出BOSS版面，



它的攻击气势异常凶猛，即使有不死身的瓦里奥也不能和他正面冲突只能躲闪，机器人被躲过几次后，速度明显变慢，到几乎走不动时就会抬起机械臂让希洛普给它充电，只有在它充电时才会被撞掉血——被撞到三次后，机器海盗成了一大坨废铁，瓦里奥捡起废铁，重重地砸向了希洛普的座机……



和GB版的“《马里奥大陆》系列”一样，“《瓦里奥大陆》系列”也是1代给人以惊喜，2代开始成熟，而GBC上的马里奥，却一直无大表现，莫非他真的和公主、蘑菇头们过和平生活去了？即使库巴放过他们，任天堂和FANS也决不会允许的——你们度假去了，大家玩啥？

1999年，也就是纪念FC诞生10周年的日子里，GBC上推出移植自FC经典作品的颇具纪念意义也颇有骗钱嫌疑的《超级马里奥兄弟豪华版》，这使本已拥有城堡的马里奥不得不再次穿上那身水管工衣服，来到曾经奋过战的世界中，再次展开冒险。

任氏冷饭第一弹——《超级马里奥兄弟豪华版》



该作是FC经典神作《超级马里奥兄弟》的移植版，以豪华冠名的该作，有不少新增要素，画面自然比FC版漂亮不少，还继承了SFC、GB版非常亲切的地图系统，使玩家在游戏中也有一定的自由度并对自身的位置更加一目了然。



▲非常熟悉的开始画面。 ▲豪华版的地图系统。

大概是“《马里奥》系列”后来的作品玩得多了，所以在玩这款游戏时感觉比FC版轻松不少，但也不是可以轻松搞定的，最起码后期的迷宫式版面就经常因为走错而不得不一次次从头打，不过这些迷宫式关卡在走错或走对时，会有不同的音效提示，这也使得该游戏更加方便了大众。还有其他一些设定，如游戏通关后马里奥终于见到被库巴掠走的碧奇公主后，公主会根据马里奥身材大小而出现不同的亲吻姿势，如果是小人形态，碧奇会蹲下身去吻；如果最终马力奥仍然保持着英雄式的高大形象，那么碧奇也会翘起脚来给英雄非常浪漫的一吻。

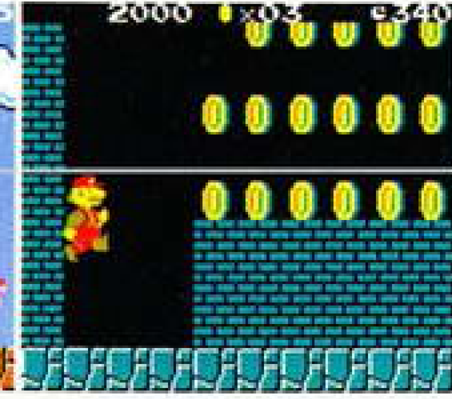
THANK YOU, MARIO!
YOUR QUEST IS OVER.
WE PRESENT YOU
WITH A NEW QUEST.




▲大小英雄救美图。

可以说，以后的“《马里奥》系列”在GBA上大炒冷饭的始作俑者就是这款《超级马里奥兄弟豪华版》，它让任天堂大赚一笔，也让任











天堂找到了新的财路——冷饭、移植，当然这都是后话，单就该作来说，无论是作品本身，还是和FC原版比较，本作都是一款品质相当高的动作游戏。

成熟了的《瓦里奥》、开始炒冷饭的《马里奥》，仅仅在掌机上推出了两作的“《马里奥》”，难道开始在掌机上没落了？以后的任天堂的掌机代言人，难道真的将是闪电胡子、性格粗犷的瓦里奥？2000年3月21日，瓦里奥最新作《不可思议的八音盒》似乎正要回答带有这些疑问的玩家。

不可思议的创新——《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》



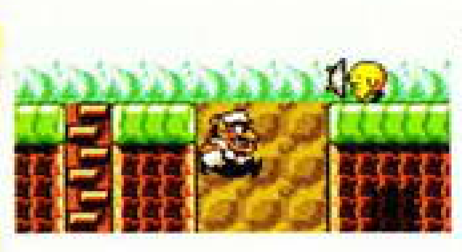
瓦里奥大人成功地从海盗老窝那夺回了财宝后，就给自己买架飞机，大概是看希洛普乘着飞行器实在是逍遥自在吧。当然也更方便自己的探险，就是平时架机兜风也是蛮顺心的，即不用担心开三两分钟就遇到红灯，也没有堵车的郁闷，总之，有了私人飞机确实很爽就是了。

但飞机失事后危险远比汽车大得多，某一天，他的飞机就在兜风时出故障坠毁了，还好瓦里奥有着不死之身，在坠落的岛上四处逛逛居然撞进一个神秘的山洞，发现了一个精致的八音盒，贪财的瓦里奥凭着直觉认为这个八音盒是个值钱的好东西，便拿起细细端详起来——忽然，一股神秘的力量将他卷进了八音盒，而瓦里奥也只有在八音盒的神秘世界里继续敛财并寻找走出八音盒的方法……





在习惯了“《瓦里奥》系列”前两作中的横冲直撞后，每个玩家玩到《不可思议的八音盒》大概都会觉得难以难以鸣状的郁闷，本来那么多的技巧，怎么都没有了？明明用技巧可以取得的宝物，却使用不出来技巧，这让那些喜好把过路财宝都一网打尽的玩家尤其难受。



实际上，要做好一款游戏并不容易，这一点从《瓦里奥2》比起以前的“《马里奥》系列”和《瓦里奥大陆》第一作增加的众多新要素新系统就可以知道，但在此作基础上再做出更优秀的新作，更是难上加难了，前作的起点与创意可以说是绞尽脑汁的杰作，新作想在此基础上做得更好，其难度不亚于在高楼上再盖新房。不过另辟奚径借着前作的名声开发个全新系统的作品也不失为一个好办法。《神秘的八音盒》就是这样一款新作，游戏做成了具有A·RPG特点的动作游戏。

瓦里奥刚出来时因为能力有限，所以只能靠着仅有的能力粗略过关，然后随着过关情节的发展而逐渐得到新的能力，掌握新能力后，再回到冒险过的关卡进入以前进不去的地方。除了增加新能力的要素，游戏还加入了昼夜系统，即同一关卡的某处在白天时进不去，但夜晚便可进入，而且白天夜晚出现的敌人也不同——这一系统在当时十分流行，比较著名的就是《口袋妖怪 金·银》的昼夜系统，不过




▲昼夜系统是《不可思议的八音盒》的一次大胆尝试。

这一系统在其他游戏中应用得并不多，在后来的“《瓦里奥》系列”、“《口袋妖怪》系列”也没有再出现过。

由于做成A·RPG那样的游戏，《不可思议的八音盒》的爽快度自然比不上前两作，但画面可以说达到了GBC的新高度，毕竟是只对应GBC的作品啊，而且因为有了可重复挑战的地图，该游戏的游戏时间也得以大大延长，这就是厂商所希望大家会感受到的——一个不同以往、不断强大着的瓦里奥，当然游戏的耐玩度也是厂商对支持的玩家们的一大馈赠。

因为游戏的敌人不再是希洛普的海盗团，所以敌人也都换了新面孔，比如用锤子砸瓦里奥的敌人换成了推土机，瓦里奥依旧会被这些家伙给搞变身然后非常狼狈地解开谜题，“也就是我不死的瓦里奥吧，换马里奥那小子有多少条命也都得赔进来。”刚被一只虫子吐丝卷成线团的瓦里奥，好不容易停止了滚动并挣扎出来，昏头昏脑地如是说。



《不可思议的八音盒》是一部全新的《瓦里奥》，抱怨其爽快度不如从前的玩家，不妨换一种平和的心态，来操纵瓦里奥进行一次《恶魔城》式的解谜、破关冒险，绝对会找到全新的乐趣。

其实，瓦里奥在GBC上大出风头，马里奥也并不是前边说的演绎一下FC旧版回顾那么简单，马里奥在GBC上，也创造了两个足以载入史册的体育类游戏。

马里奥的新大陆——《马里奥网球》和《马里奥高尔夫》





如果说GBC上“《马里奥》系列”只是弄个纪念的FC豪华移植版来敷衍大众，那就太冤枉了，因为马里奥在GBC上，同样留下了两款大作的身影，那就是《马里奥网球》和《马里奥高尔夫》。

马里奥之前在一款叫做《网球》的游戏中便客串了裁判，现在参加到了火热的网球大赛，那熟悉的大胡子、工装却不见了！奇怪啊，这可是《马里奥网球》……后来才发现，游戏中好像多出一个戴大帽子的大鼻子小孩，难道他是马里奥？不用怀疑，就是他了。其实马里奥忽地变成婴儿也不是第一次了，早在SFC的《耀西岛》中，他就变成婴儿坐着耀西去冒险。不过那是讲述从前的故事，现在的婴儿模样可是和他兄弟路易一同登场，而且看起来感觉傻头傻脑的。





游戏的模式非常多，比赛模式、迷你游戏模式还有以原创人物为主角的RPG模式，其中RPG模式随着剧情发展，在比赛模式中可供选择的人物也越来越多。一开始直接玩比赛模式的话，只能选择包括宝贝马里奥、路易、大金刚在内的6名角色。



游戏的练习模式非常有意思，这些迷你游戏并非是固定的，而是针对不同的人物设有不同的游戏，如大金刚的打香蕉，背景音乐都是我们非常熟悉的FC《大金刚》主题曲；马里奥是用球拍准确地接住坦克的每一发炮



弹，按照提示操作还会得分；路易的迷你游戏和马里奥的差不多，若能把打回的炮弹击中星星就会得分，连续击中的话，得分还会翻番。《马里奥高尔夫》和《马里奥网球》差不多，也是分为比赛模式、对战模式和RPG模式，同样，RPG的剧情发展会影响到比赛模式中选择人物的多少，而比赛模式中也是选择马里奥、路易以及原创角色们，不过这次马里奥可不再是婴儿了。




两款马里奥的新游戏因为不是大家所非常熟悉的ACT，所以当时的知名度并不高，但实际上玩起来大家就会发现——任天堂就是任天堂，挂上马里奥头衔的作品，都会让人不知不觉地为之着迷。

彩色的梦——GB怀旧游戏长廊3

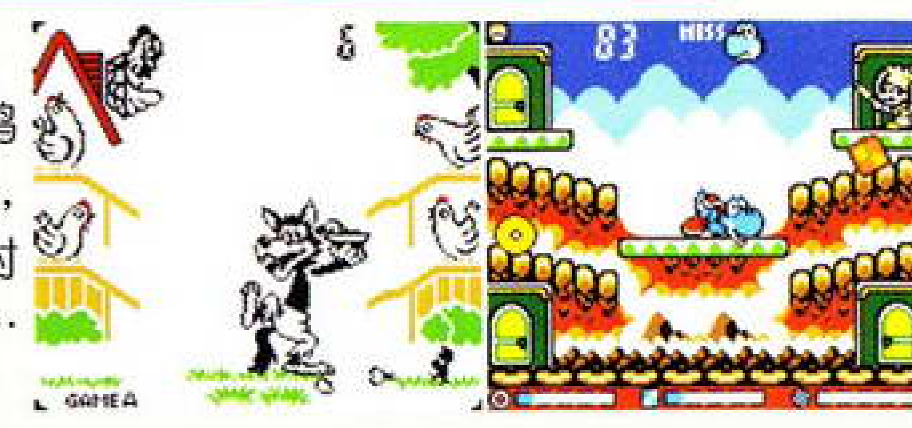
自从前作《GB怀旧游戏长廊2》启用马里奥主持并进行一番包装后，取得了成功后，在GBC上“《GB怀旧游戏长廊》系列”也当然要推出新作。值得一提的是《GB怀旧游戏长廊3》的日版和美版分别收录了不同的Game Watch游戏，且都有着再现原作风格的怀旧模式和由马里奥、耀西等做主角来表演的新模式。下面大家就来看看怀旧版和新版的对比图片吧，各有不同的风格哦。



日版怀旧长廊游览

蛋

怀旧版是老狼接鸡蛋；新版是耀奇吞饼干，注意耀奇的饼干中有时会夹着炸弹，吞下就……





绿色小屋

怀旧版中玩家要频繁奔波于花房的4个角落为自己辛苦培育的花除虫；新版则是一边收获西瓜，一边除掉那些伤害瓜苗的猴子和幽灵。

海龟桥

怀旧版中要操纵一个表情夸张的家伙踩着海龟往返于河两岸运输物品，但在乌龟吃鱼时踩上的话就会掉到水里；新版则是操纵蘑菇头踩着海鸥给马里奥和碧奇传递蘑菇，同样要注意海鸥啄气球时会飞开。



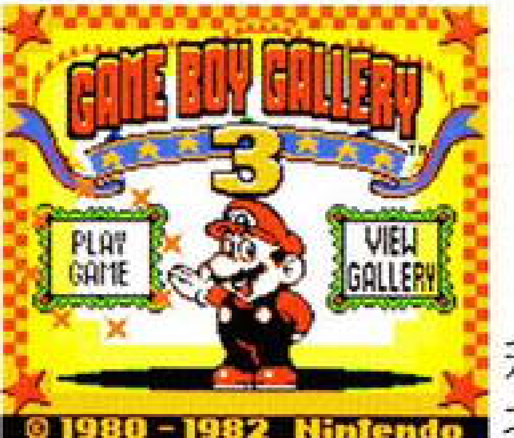
马里奥兄弟

怀旧版就是传说中的“横井军平版《马里奥》”，人物风格仍然是黑而夸张，如果搬运途中失手，会看到工头破口大骂的情形；新版变化不大，只是人物更清晰了。

大金刚 JR

FC上《大金刚 2》的前身，操纵小猩猩救出被马里奥囚禁起来的大猩猩，一路上要利用垂下的藤条来躲避马里奥的手下们的阻拦；新版只是在色彩和手感上做了一下加强。





美版怀旧长廊游览

降落伞

操纵小船接住从直升飞机上跳伞的人，接不住的话跳伞者就会被水里的鲨鱼吃掉；新版的划船者的换成了马里奥，而飞机上跳下自然是大金刚、蘑菇头这些角色了。

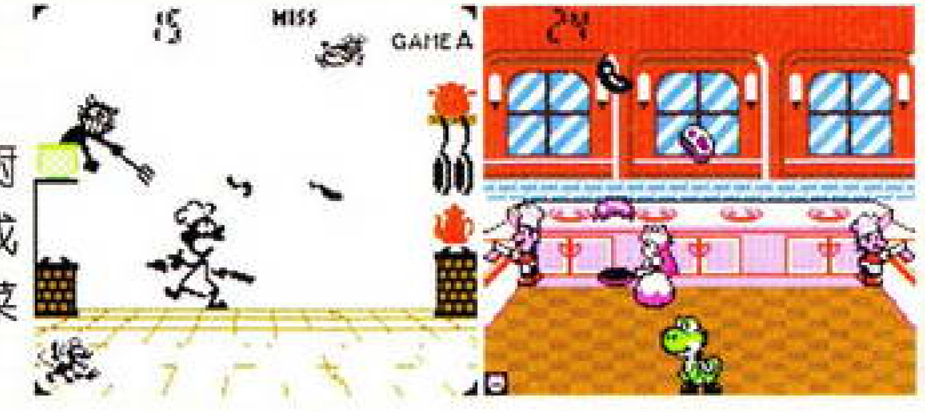


安全帽

怀旧版中要操纵一个戴劣质安全帽的家伙穿过一个螺丝刀、锤子等不停落下的危险区域；新版就是操纵马里奥了，在天上向下扔锤子捣乱的是飞乌龟。

厨师

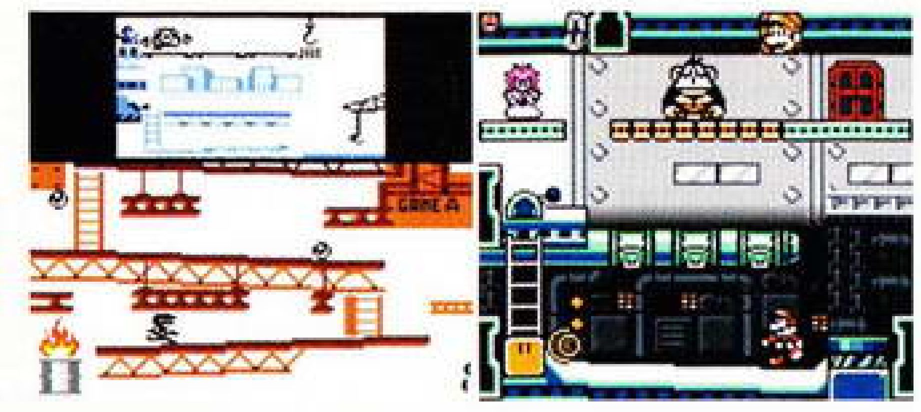
怀旧版里，玩家操纵的厨师要在忙碌异常的厨房内工作并尽量不让菜掉到地上；新版的厨师换成了碧奇公主，不仅要注意菜掉到地上，也要留心菜不要炒过火，否则会炭化掉的。





打地鼠

怀旧版中只要把即将露头的地鼠及时打下就行；新版则换成耀西守护 6 个蛋，并不停地砸退从各个方向涌来破坏蛋的害虫。



大金刚

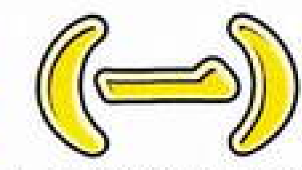
这个想必不用解释了吧，怀旧版与我们熟悉的FC版只是画面上的差异，而新版则做成了更加适合 GBC 屏幕的工厂小场景。

时代的总结——GBC 上的马里奥与瓦里奥

GBC 是 GB 系列主机中少有的一款具有革命性意义的主机，因为它真正在彩色和省电中找到了平衡点。从 1998 年到 2001 年不足 3 年的时间里，GBC 中推出了许多重量级的大作，其中“《瓦里奥》系列”的两作不能不说是 ACT 中的重中之重，也许任天堂自己更了解自己主机的性能吧？“《马里奥》系列”虽然在ACT领域表现平平，但《马里奥网球》和《马里奥高尔夫》也绝非泛泛之作——这一切都成过去，因为掌机次世代的来临是时代发展的必然趋势。马里奥和瓦里奥这对性格窘异的对手，走过了三年没有正面冲突的 GBC 时代，在新的平台 GBA 上会相安无事吗？

文 混沌星辰 最傻的人 编 LIKY

专题企划



GBA游戏开发教程（一）

经常有朋友问我，“学GBA编程难吗？”我说，“不难。”“那么，需要什么条件才能学会它呢？”“我只会一点点的C语言功底，其他的都不会啊。”“可我看了不少的GBA开发教程，都是要设置这个设置那个、又改这个改那个的，到头来还是一头雾水，一点都没开窍的说，我这样还能学会吗？”“当然能学会啊，”我只有这样的回答，“而且还很简单，只要你能满足以下的条件，就一切都没问题的啦”。

先要知道GBA是何物；还要有一点点C语言基础；而且不要对自己自暴自弃，更不要认为自己不可能学会。最后，那些不世出的高手可千万不要来找我啊，我怕，在你们的面前我的面子会丢光光的啊。(^_^)

序言

的确，现在网上关于GBA开发的工具很多，诸如国外的著名GBA游戏开发工具集HAM、DevKitAdvance、Catapult，还有国内达人黄炎中所开发的GsLib等，都是一些功能强大的开发工具包，但都是属于进阶要求比较高的，还没有真正能做到面向初学者。同样，网上的关于GBA开发的教程和文档也很多，但是为什么还是有那么多找不到学习方向的朋友存在呢？可能是这些文档太高深了吧——其实我也是从这些文档里发展过来的，那么，我就把我知道的东西再反过来喂那些新人朋友（恶心啊……），让他们更快地吸收，并取其精华，弃其糟粕。

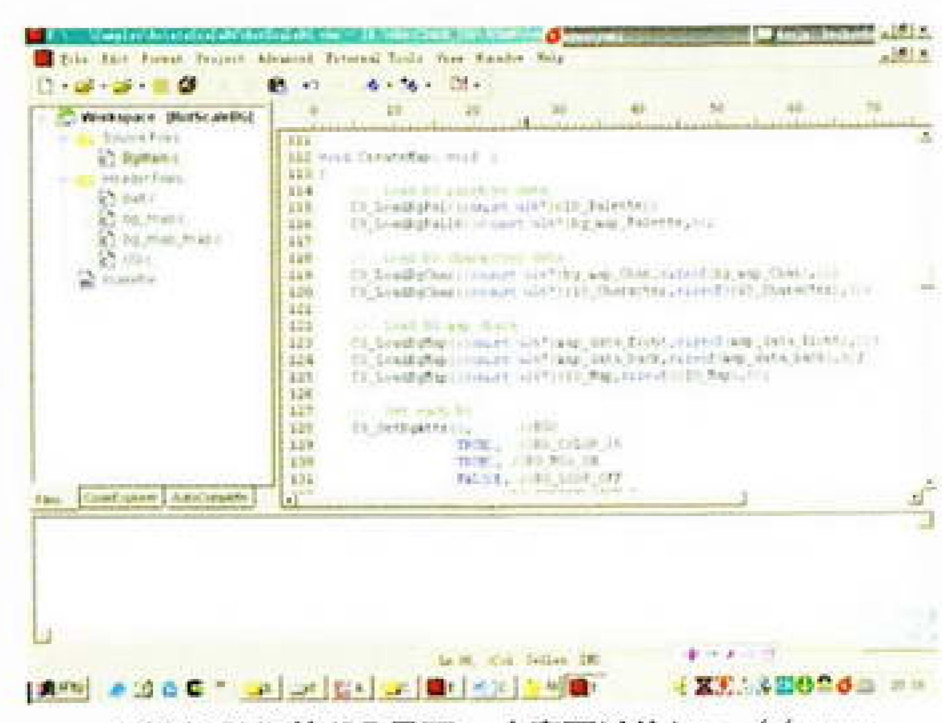
好了好了，废话少说了，下面我们便开始切入正题了哦。预备——开始！

Chapter1 工具简介

GBA作为任天堂于2001年推出的属于GB系列的游戏机，给我们带来了无数的欢乐。而它的硬件性能在掌机级别的游戏机中也算是十分强劲的了。GBA游戏以2D游戏为主，虽然也能在其上制作出一些3D的游戏，但效果实在不敢恭维。所以我这里也不推荐在GBA上制作3D游戏，以免浪费了GBA的2D处理性能。

我们学GBA的程序设计，如果太计较GBA底层信息的话，那所学到的技术也就只能局限于GBA的程序开发了。

我们先不急着从GBA本身入手来讲解整个开发的过程和方法，工欲善其事，必先利其器，我们先来引荐一下将伴随我们整个教程的自行开发的GBA游戏的强力开发工具——由国内已小有名气的GBA游戏开发工作室“混沌星辰”的作品CSAGBLib。该工具不仅功能强大，易学易用，而且还有后台技术支持——又扯远了，大家还是先来看看CSAGBLib的IDE界面吧：



▲CSAGBLib的IDE界面，大家可以从http://www.hdxc.net处下载到最新版本v0.40 β。

怎么样，很简单、很亲切的一个界面吧？我们以后的大部分的工作都要在这个窗口内完成。大家还是先来熟悉一下它吧，新版中都附带有一个“CSAGBLib新手指南.doc”的文件，大家先自己把它看一遍，这样对我们以后的开发不无裨益哦。

在新手指南里出现过的东西我就不再重复了，指南看毕，我们再来介绍一下另一个也是很重要的东东，那就是CSAGBlib的开发函数库，它隐藏了GBA硬件操作，向我们提供了十分强大的函数，目前的版本中，几乎能帮我们实现我们想要的所有功能，而且我们要学习的对象主要就是它，包括它的一些函数的使用方法以及如何用IDE设置它所生成的Rom文件的方法。当然，它同样也有帮助，而且这个帮助十分详尽清楚。什么？找不到？双击开发包安装目录下的manual.exe看看……

皮毛的东西向大家引荐了这么久，为什么还不快点教我们怎么编写程序？

别急，下面不就来了吗？

Chapter2 背景与视频模式

大家都玩过GBA，应该都知道GBA的屏幕就只有一个吧？（废话，又不是NDS，哪里来的两个屏幕^_^）可是你知道GBA的屏幕是由很

多个虚拟屏幕组成的吗？不知道吧，呵呵，那么，就由我来告诉你是怎么回事吧。

背景

其实GBA是由5个不同的虚拟屏幕叠加而成的，这5个屏幕依一定的顺序和规则，相互叠加，相互作用，它们上面的图像组合了新的图像，就是我们在GBA的液晶屏上所看见的。一般地来说，我们把这5个虚拟屏幕称为背景（background），分别为背景0、背景1、背景2、背景3以及GBA的黑色底幕，你们不必去在意这些虚拟屏幕（背景）是如何做成的，只需要了解它们是如何构成LCD上的图像就可以了。

黑色底幕(backdrop)是GBA最下面的一层纯色的底，我们无法简单地用程序去控制它，所以我们也不打算在它上面浪费时间了，而且以后也会将其排除在背景的概念之外，也就是说，我们以后讲的背景都是指背景0、背景1、背景2以及背景3，虽然它们各有不同的功能，但总体还是分为两种，那就是文本模式的背景和可旋转缩放的背景。

这里所谓的文本模式背景并不是指只能显示字符文本的背景，而是指不能够进行一些特效处理操作（诸如旋转、缩放等）的背景；同样，文本模式背景也还是不能直接显示字符，其原理我们以后会说清楚的。而可旋转缩放背景顾名思义，就是指能够旋转和缩放、并能够制作出特殊效果（诸如MODE7等效果）的背景。不知道MODE7效果的各位，可以看看下面的这两张图：



▲怎么样？这就是MODE7效果。

但还是要注意一点，文本模式背景和可旋转缩放背景在背景的尺寸上也是不尽相同的。这个先不提，我们先来了解一下另外一个概念，也是一个非常重要的概念：视频模式。

看到这里，大家的脑子有可能就开始模糊起来了，可能会将“GBA到底是怎样在屏幕上显示图像呢？”这个问题弄得越来越复杂。为了避免可能导致以“混淆视听”为罪名而被围殴，我这里尽可能简单地解释一下：

从逻辑上讲，GBA显示图像，其实就是显示我们上面所述的背景上所存放的图像数据，至于如何展示出游戏中的那些动态的效果，那就要我们写程序去控制这些背景上的图像，让这个背景上的图像这样显示，让另一个背景上的图像那样显示，然后让这些背景上的图像共同组合出我们在GBA的LCD屏幕上看到的图像，这就是GBA游戏的最最最最基本的原理。

那么，我们如何来控制这些背景呢？别急！慢慢来，先请我们的视频模式出场吧。

视频模式

在这一小节里我们就着重来介绍视频模式，以及视频模式和各个背景的联系。

GBA的视频模式可以用来控制GBA系统的显示方式，包括对背景的控制。这个从字面意思上就可以很容易地看出来了，然而不仅如此，视频模式还有更加多的控制功能，为免将概念弄杂，我们会在以后慢慢详解。

GBA有6种视频模式，分别为模式0、模式1、模式2、模式3、模式4、模式5。每种模式对背景都有着不同的控制功能，但是要注意的是，并不是在任何一种视频模式下都有4个背景可以使用，下面的这张表格正说明了这个问题：

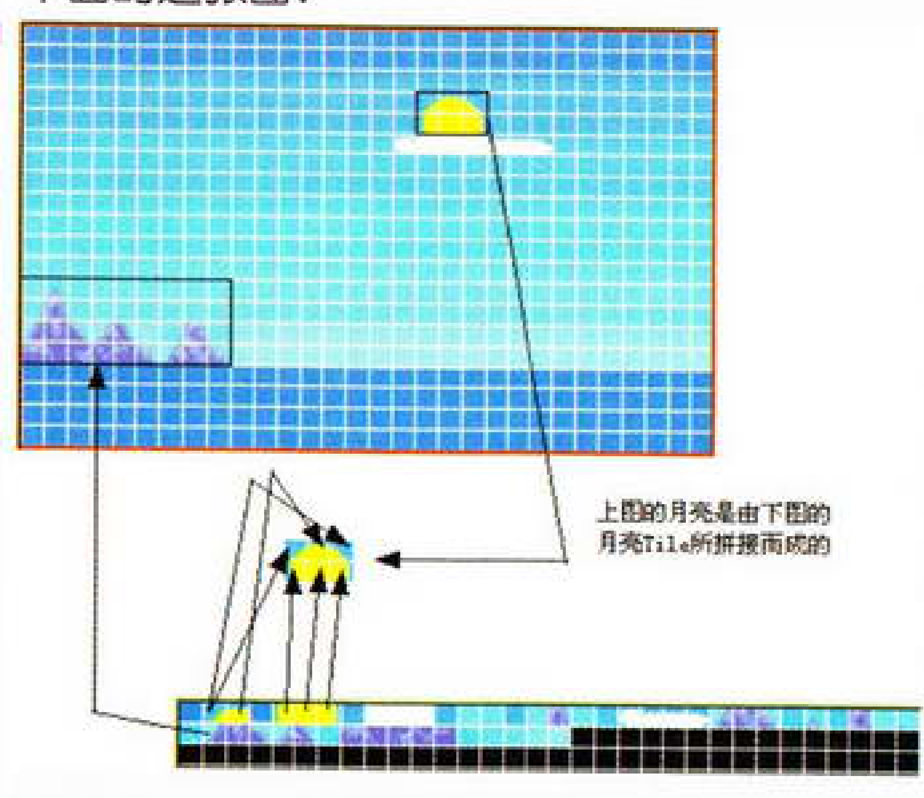
视频模式	可用背景数	可使用的背景及使用情况
模式0	4	背景0、背景1、背景2、背景3都作为文本模式背景。
模式1	3	背景0和背景1作为文本模式背景，背景2则为可旋转缩放。
模式2	2	无背景0和背景1，只有背景2和背景3作为可旋转缩放。
模式3	1	只有背景2作为可旋转缩放的背景与该模式有联系。
模式4	1	只有背景2作为可旋转缩放的背景与该模式有联系。
模式5	1	只有背景2作为可旋转缩放的背景与该模式有联系。

（表注：▲表1–1）

大家看了这张表格之后，该问了：“为什么GBA系统要这么安排这些关系呢？”那可就要说到视频模式的分类了。

视频模式同样是要被分成两类：以Tile为屏幕单位元素的Tile模式以及以像素为屏幕单位的位图模式。以像素为单位大家应该都很清楚，也就是说整个屏幕是由一个一个带颜色的点（像素）所构成的；而所谓的Tile为单位呢？这里就应该好好解释清楚了——Tile，其实我们可以将其理解为矩形的图块，就像拼积木一样，我们用这些矩形图块拼成屏幕上的图像，看

下面的这张图：



大家将在下一章里，看到对 Tile 的详细的解释。

其实，从表 1–1 大家就应该能很清楚地看到视频模式分类的界限，不是吗？ 视频模式 0、模式 1 和模式 2 是属于 Tile 模式的，视频模式 3、模式 4 和模式 5 自然就是属于位图模式的了。怎么样？对半分，很容易记吧？ (^_^)

位图模式

Tile 模式我们将放在后面详细介绍，而位图模式相对简单，这里，我们就先来说说比较熟悉的位图模式吧。

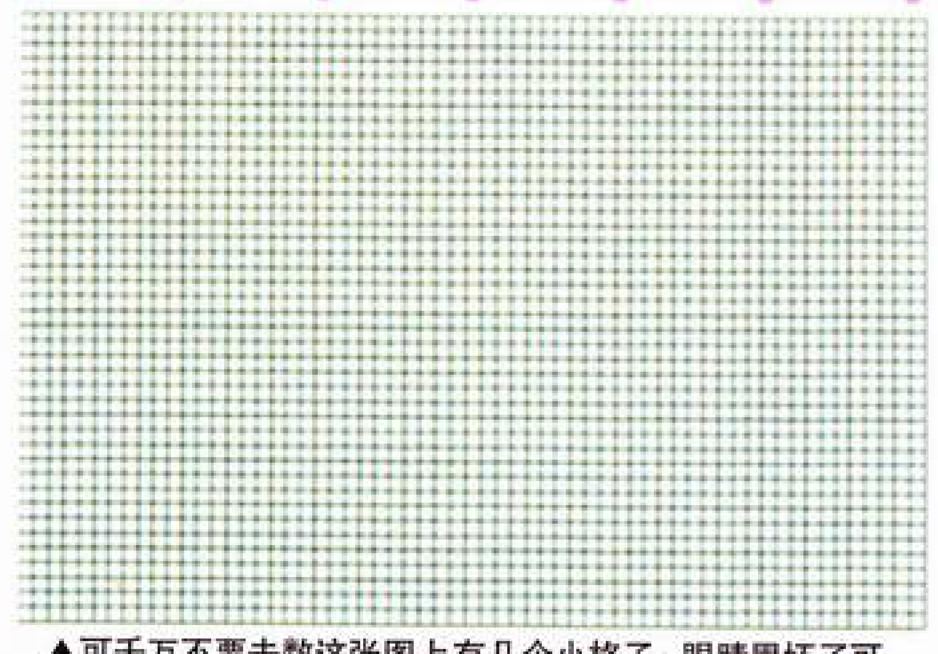
GBA 提供了位图模式，是为了给游戏程序员提供更多的作图选择，还能提供显示更清晰更鲜艳的颜色以及在同屏下显示更丰富颜色的机会。而且在视频模式 4 和模式 5 下还提供了双缓冲（Double Buffer）和显示页面翻转（Page Flip）的技术，使得熟悉在 PC 平台下编写游戏的程序员能更加方便地过渡到 GBA 游戏的开发。而这些技术的使用，我们在以后都会以例子的方式呈现给大家。

如果你熟悉计算机图像处理的话，你一定会很清楚位图是由像素构成的吧？说白了，就是一张图画，是由这张画上的一个一个的有颜色的点组成的，而处于位图模式下的 GBA 的背景（参看表 1–1，其实只有背景 2），也可以简单地看成这样——这就是位图模式的本质了。

请大家看看本页右上的图：

明白了没？ 其实位图模式下的背景就是这样子的，一个背景被划分成横向 M 个小格、竖向再 N 个小格，而每一个小格就代表背景上的一个点，即我们通常所说的像素。

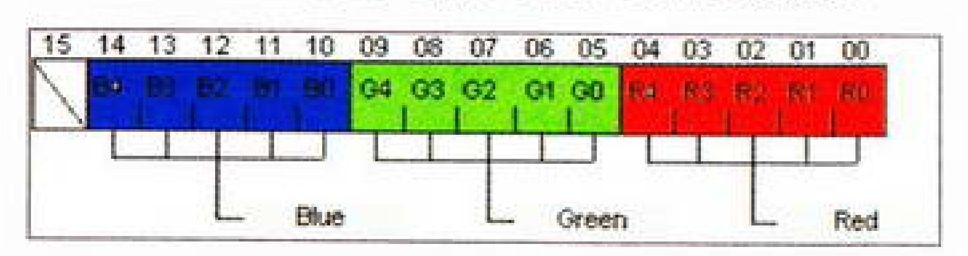
那么，这个 M 和 N 到底是多少呢？别急，我们等下就会说到。



▲可千万不要去数这张图上有几个小格子，眼睛累坏了可不是我的错哦。^_^

关于 GBA 的颜色系统

在 GBA 的位图模式中，像素的颜色值又是如何存储的呢？这里就要涉及到 GBA 的颜色系统了。GBA 中的一个颜色，是由 16 比特位来存储的。而这 16 位又被划分成 4 个部分，即我们平时所说的各占 5 位的 RGB（红绿蓝）三元色，再加上一置空不用的保留位，如下图所示：



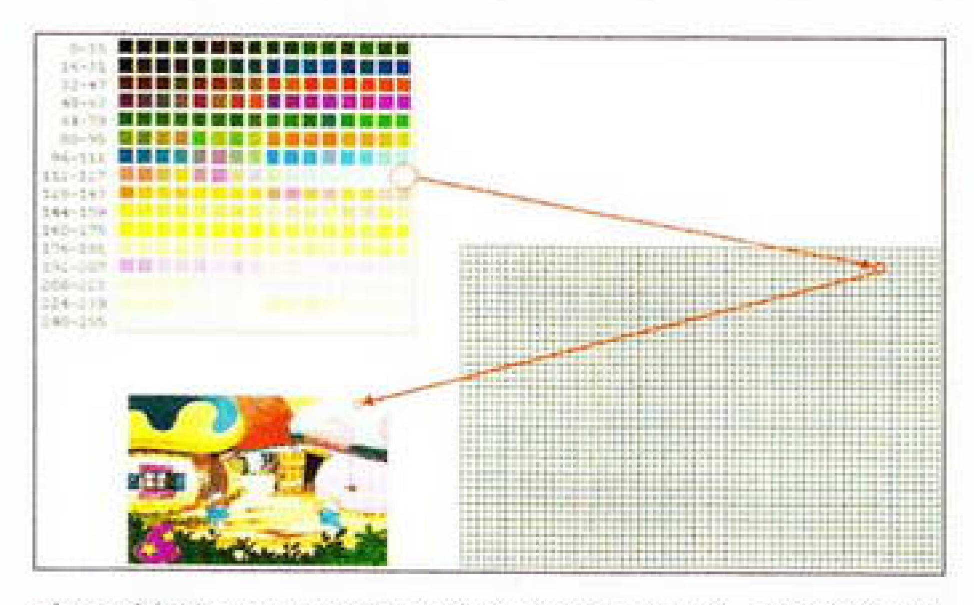
这些细节方面的问题我们其实可以不用考虑，CSAGBLib 有完全可以用来操作颜色的宏及函数，我们用起来已经绰绰有余的了。

GBA 显示最多可达到的 32768 种颜色，其实是由 32 级的红色、32 级的绿色以及 32 级的蓝色所组成的。这样我们就可以把 GBA 的背景想像成一个 16 位高彩色（其实不然）的图片，那么要在这张图片上画什么内容，可就由我们自己来决定了。

但是，可以这样认为的位图视频模式却只有模式 3 和模式 5 而已，模式 4 并不是这样。模式 4 虽然也是位图模式，但其像素的存储方式和模式 3、5 并不一样。在模式 4 中，需要一张 256 色的调色板为其背景上的像素提供颜色，模式 4 的像素其实是以 8 个比特位为一个单位存储的（“2 的 8 次方” =256），其值就是这个像素的颜色在调色板中的序号。举个例子：假设模式 4 的背景图像上有一个像素的颜色是深红色，而在调色板中深红色是第 56 个，那么这个像素的值就是 56。怎么样？简单吧？

下页的图片是我从网络上找来的一张图，足够说明这个问题：

这样一来，我们就又可以假设模式 4 下的背景是一张配有 256 色调色板的图片，更像极了画



家眼前的画布和手中的颜料盘(^_^)，而这个颜料盘（调色板）在GBA中是有讲究的，在介绍其他有关图形显示的东东之前，必须将GBA的调色板的概念讲解清楚。

GBA专门提供一块存储器空间供调色板使用，我们一般称之为调色板存储器（Palette Ram)，根据用途不同，这块存储区域又再次被分为背景调色板（BG Palette）和精灵调色板(Sprite Palette)。顾名思义，背景调色板是专门为背景图案的显示(除视频模式3和5之外的视频模式下的背景）提供颜色的，而精灵调色板就是为精灵图案的显示提供颜色了。

不管是背景调色板还是精灵调色板，它们都可以被这样看待：直接作为一块256色的调色板看待或者是看成16个只有16色的调色板。至于如何选择，则就要看显示背景或者显示精灵的时候的一些具体设置了，这些我们以后都会接触到的……

补充一点，当把调色板当作16个16色的调色板使用时，一般是可以随意决定使用这16个之中的某一个调色板的。

很简单不是？但有一点还要注意，就是我们上面所讨论的M和N的问题了。虽然我们可以单纯地把位图模式当成一张图片，但是这张图的大小和格式在视频模式3、模式4和模式5中可是不尽相同的哦。模式3时，它是一张240×160大小的16位高彩色的图片；在模式4时是一张240×160大小、由调色板决定颜色的256色的图片；而在模式5中，它又变成了一张160×128大小的16位高彩色图片——这个可是一定要知道的哦，不然画出来的图像可能就不是你想要的咯。

我们已经知道了那么多,但又如何在这个我们认为只是一张图片的位图模式中作画呢？下面就该我们的得力助手——CSAGBLib出马了！

呵呵，终于切入正题了啊。

CSAGBLib 开发初步：

要开始写程序的话，总得要了解使用CSAGBLib的开发过程吧？呵呵，这不难，如果你已经大致浏览过CSAGBLib附带的新手指南，你就已经学会了一半了。那么另一半呢？别急，下面不就来了吗。

你可以不按以下的步骤来写，但是，按这样的步骤却是一个最简单的程序所要具备的。

1.包含所需头文件。

2.初始化CSAGBLib开发库环境，包括使用CS_InitGBA(),CS_SetVideoMode(),CS_SetXXXXIntrFunc()等等函数

3.无限循环。你可以在这个无限循环前做一些工作，也可以在这个无限循环内做所有工作，也就是说，这个循环就是你工作重心所在。这是在绝大多数的游戏程序设计中都存在的。

我们在接下来的“Hello World”例程里详细说明这些，Ready，Let’s Go!

“Hello World”例程：

先给大家介绍一个CSAGBLib中的全局变量：gScreen，它就是我们刚才假设的那张图片，我们用下面列出的绘图函数所进行的一切绘图操作都可以转移到它上面进行的，而且在它上面作图的话，模式4和模式3、5之间的区别也就可以暂时忽略不计了。也就是说，下面的这些绘图函数无论是在模式4还是在3或5之下，都是可以实现的。

画点：void CS_PutPixel(SCREEN *pScreen, s16 x, s16 y, u16 color);

画线：void CS_Line(SCREEN *pScreen, u16 left, u16 top, u16 right, u16 bottom, u16 color);

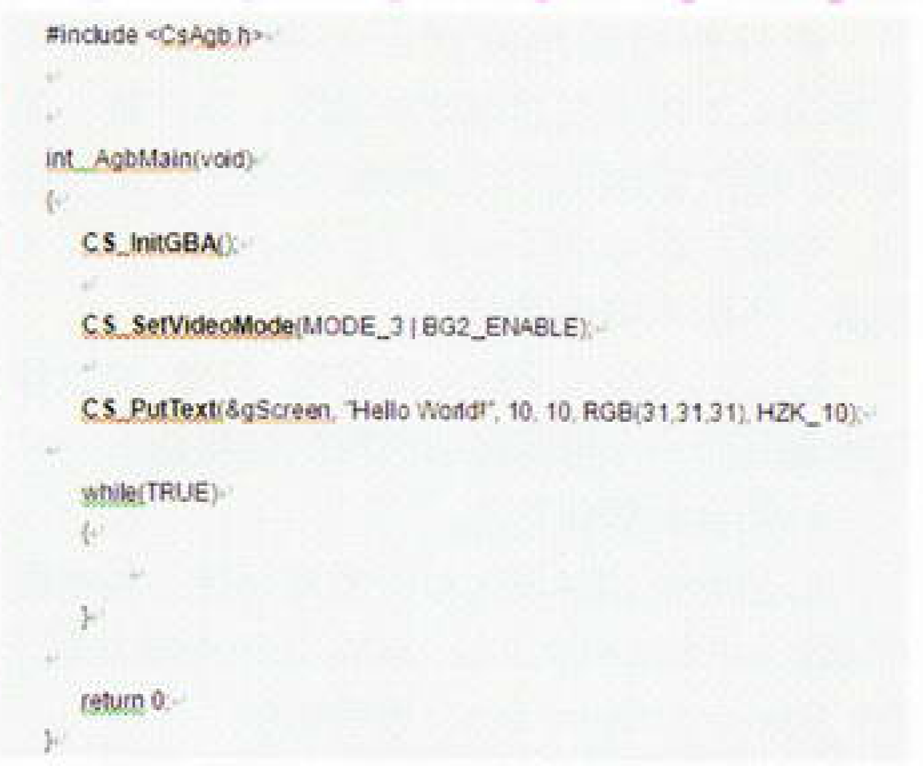
画矩形：void CS_Rect(SCREEN *pScreen, u16 left, u16 top, int right, int bottom, u16 color);

画圆：void CS_Circle(SCREEN *pScreen, s16 centerx, s16 centery, u16 radius, u16 color);

画椭圆：void CS_Ellipse(SCREEN *pScreen, s16 centerx, s16 centery, s16 a, s16 b, u16 color);

更多的绘图函数以及关于这些函数的说明那就去看manual咯。那么，字符又是如何输出的呢？同样，CSAGBLib也提供了以下一些字符输出函数供使用：void CS_PutText(SCREEN *pScreen, const u8 *str, u16 x, u16 y, u16 color, u8 mode);

说了那么多,又给了那么多,谁知道该怎么用了吗？什么,没有？呵呵，那么,我们本教程第一个例子就要诞生了。那就是著名的“Hello World”——



```
#include <CsAgb.h>


int  AgbMain(void)
{
    CS_InitGBA();

    CS_SetVideoMode(MODE_3 | BG2_ENABLE);

    CS_PutText(&gScreen, "Hello World!", 10, 10, RGB(31,31,31), HZK_10);

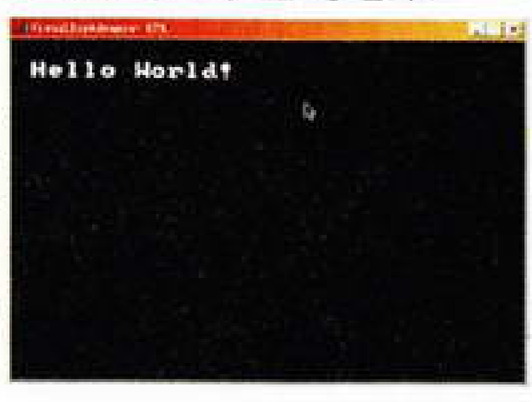
    while(TRUE)
    {

    }

    return 0;
}
```

▲变成过程如图，图中空行为键入 Enter。

怎么样？很简单的一个程序吧？你按F7编译一下试试，看看是否得到如下图的结果：



如果是的话，那么祝贺你，你已经迈出了GBA开发的第一步了！(^_^)而接下来，我们就要开始以这个例子来讲解如何使用 CSAGBLib 来进行 GBA 开发了。

在上面的这段完整的程序中，以第一句语句 #include <CsAgb.h>最为重要，在所有的以CSAGBLib 为开发函数库的程序中，都应该有这一句存在。因为这一语句包含了 CsAgb.h 这个头文件，而该头文件中定义了所有CSAGBLib提供的函数的声明，只要在你的程序的开头加上这一句，那么你就可以使用CSAGBlib 提供的服务了。

你应该已经注意到了，在该段程序中，所使用的入口函数并非标准 C 语言中的 main()，而是 AgbMain()，这点是必须要清楚的。（这里提醒一下，若在CSAGBLib 中使用 C++ 的话，那么入口函数仍然是 main。）

再让我们着重讲解上段程序中加粗的三条语句：

```
CS_InitGBA();
CS_SetVideoMode(MODE_3 | BG2_ENABLE);
CS_PutText(&gScreen,"Hello World!",10,
10,RGB(31,31,31),HZK_10);
```

第一条语句是必须的，就像必须包含 CsAgb.h头文件一样，它初始化了 CSAGBLib 的库环境，而且这条语句必须作为进入入口函数之后的第一条语句（变量声明除外），就像我们在上面所作的一样；而 CS_SetVideoMode 函数，便是用来设置视频模式的，就像你所看到的，它接受的参数是将两个值 MODE_3 和 BG2_ENABLE 用或运算符“|”连接而成的，如果你查一下manual的话，你就应该知道这条语句的意思：将 GBA 的视频模式设置为模式 3 并允许使用背景 2。

为什么要这样做呢？就像我们上面说过的，这些绘图函数都是作用于位图模式的，而视频模式 3 就是位图模式。当然，你如果把 MODE_3 替换为 MODE_4 或者 MODE_5 也无不可。至于打开背景2的原因嘛，你查一下表1–1就知道啦。

那么，一两条语句就已经把初始化的工作都做完了，至于下面想要做什么也就由得你来发挥了。在这个“Hello World”例子里面，我们选用的是在屏幕上输出一条字符串的语句，使用了 CS_PutText()函数，而其原型我们也已经在上面给出了。

这个函数的第一个参数其实可以固定不变，它是一个指向 SCREEN 类型的指针变量，如果你不需要什么高级用法的话，你只要像我们在例子中所示的那样，直接传入 &gScreen 作为该参数就可以了；该函数的第二个参数就是你要输出的字符串，不用说，参数 x、y、color 就是字符串起始位置的坐标以及字符的输出颜色咯；稍微要讲一点的就是参数mode了，该参数指示的是当要输出字符串中包含汉字时这些汉字的类型，目前版本中只有HZK_10 和 HZK_12 两个值，分别用来表示10 × 10点阵的汉字库和 12 × 12点阵的汉字库，如果你比较一下我们的例子中的程序和 Sample 目录下的“Hello World”例程的话，你就会明白如何正确输出汉字了。

其实还有一个更加常用的函数，可以用来格式化输出一条字符串，这里推荐一下，那就是函数 CS_OutText()，其用法大家自己去琢磨琢磨吧。

那么，这个 Sample 我们是已经搞定了，而且我们也已经掌握了用 CSAGBLib 来开发的基本东东了。但是……

大家满足了吗？触类旁通了吗？你能不能试着修改一下我们在该Sample中的除了初始化部分之外的代码，实现别的绘图函数的功能？诸如画 N 多的圆、N 多的线、N 多的点，就像在 CSAGBLib的Sample目录下所提供的Circle例程呢？如果可以的话，我们这一章的内容就在这里结束了。

文 卡氏创作组 烛之武 编 马修

牧场日志

ミネラルタウンのなかまたち

专题企划

春 1日 晴



今天可真是奇怪的一天啊，本来是来牧场看看老爷爷，谁想他老人家居然去世了！这……回想起与他老人家在一起快乐的日子，真是令人伤心。唉，不过人都是要走的，想想他老人家是去天堂享福去了，我也就劝自己不要太过悲伤了。也算是因祸得福吧，老人家无儿无女，这牧场就理所当然归我管了，想我儿时不好好学习整天想着怎么泡MM，本来已毫无出路。而今却幸得老天眷顾，凭空给了我一个牧场，这真是天上掉了个馅饼，还正好朝着我的嘴来了。而且据说这个牧场所在的小镇还有一大堆MM……小时候练就的一翻功夫（不要问我什么功夫-_-b），如今总算有用武之地了！好，从今开始，我就要像老爷爷一样当好这个牧场主！


回忆当初和老爷爷一起的快乐日子，真的很伤感……

春 5日 晴



今天可真累，都是这破牧场害的。那可恶的牧场简直就是一片荒原嘛，耕地上一点农作物都没有，倒是乱七八糟的到处是小石头、大石头、杂草、木桩，而且鸡舍、牛羊圈里也是一只动物也没有。我说老爷爷啊，我不成材，没好好学习、没踏实工作、没成祖国希望、没作社会栋梁——可您老去世前也不用费这么大的劲把牧场搞成这样吧？不好！难道是镇长抢先把牧场里的所有值钱东西全部变卖了？这可恶的镇长！好啊你，既然这样，我就把牧场重建起来给你看看！等着瞧吧你！

咦？这房间里怎么连个镜子也没有啊？不知累了一天的我这发型坏没坏……

春 21日 晴



今天可真是我的倒霉日。这几天早上一直坚持去山上采野果，然后在牧场内的一棵树上采蜂蜜。可今天却不小心被蜜蜂蜇了一下脸，去医院可那个护士MM居然不管我，现在都肿起来了。上帝啊，赶快让我好起来吧，明天我还得干活呢，阿门。就算不干活，明天我还跟一个MM有约会呢，就我这形象叫我怎么见人家啊？完了完了完了……

春 22日 晴

哈，哈哈，啊哈哈……今天真高兴！本来还以为那MM见了我会笑话我呢，没想到她居然担心地说："啊，你的脸怎么了？被蜜蜂蜇了吧？怎么样，很疼吧？哎呀，这可不得了……"边说还用那细腻的小手轻轻的抚摩我的脸……好幸福啊。只可惜我当时太紧张，要不然一定给她个大大的拥抱，那将是多么美妙的事情啊，与那么漂亮的MM拥抱的感觉会是什么样？她会不会反抗呢？应该不会吧？她一定会说："你……好讨厌啊……"呵呵，好幸福……（"当"！陈国汉的大铁球飞来，砸得牧场主眼睛直冒金星）



夏 6日 晴

今天终于搞清楚这个"矿石镇"的杂货店在哪里了（汗），于是就买了些菜种，准备种些菜。撒种的那一刻心情真激动哦！站在杂草已被锄尽的空地上，我悠扬地一挥我那矫健的臂膀，种子就被撒到了地上！这可是具有历史意义的一刻啊！根据常识，撒完种跟着就是要浇水的，于是，我便拿起工具，狠狠地浇了它几壶，就等着他开花结果了。干完这些后，我就去找那个心疼我的MM——谁知道她居然把门锁上了。我就开始敲门，然后，门终于开了，可出来的却是个大娘，还端着一盆水，这是干什么呢？正想时突然那个大娘把水狠狠地向我泼来——咦？好像还有点味道，难道是……洗、洗脚水？



夏 11日 雨

即使是那回被蜜蜂蛰也没有这次惨，我说出来都怕你因为同情我而把眼泪流干。今天我上山采野果，刚刚准备下山，突然一不小心从山上掉了下来，我顿时觉得身体麻木，头脑也不知想了什么，而且居然一点不觉得疼，这可真是天大的奇迹。想人家玩个篮球摔个跟头都可能骨折，我这从山上摔下来居然安然无恙！真是老天照顾啊！回到家待了一会之后，顿觉疼痛难忍，浑身上下没有一处不疼如刀绞。那个MM怎么不来看我呢？果然人心不古，一到关键时刻全都躲起来了，这真是让我感到了世态炎凉。唉，顺利时锦上添花，莫如危机时雪中送炭啊！我心如刀绞、心如刀绞……

夏 19日 雨

休养了几天后，我的伤终于好了。不过我就纳了闷了，你说我自6日把那种子撒下之后，及至今日也有13天了，可那种子它咋就不发芽呢？而且这几天一直下雨，按理说风调雨顺的，不结果你也得发个芽吧？这倒好，一点面儿也不给，真是邪了门了。难道是我种的东西不应该在春天播种？不会啊，我种的明明是大萝卜呀，难道这牧场的地是酸碱地？



对！一定是这么回事！可就算是这样，我该怎么办呢？算了，明天去图书馆查一查到底是怎么回事吧。



▲撒种之前先耕地，这可是我在实践中总结出来的宝贵经验啊！

夏 20日 晴

今天我到图书馆去查怎么治酸碱地，可查了半天也没查出个名堂来。接着看，突然我领悟到为什么我种的大萝卜发不出芽来了，原因就是——其实也不是什么关键的地方被我给弄错了，就是因为我没耕地（狂汗）。也是，没耕地就撒种当然什么也种不出来。很好，今天又长了个见识——撒种之前必须先耕地（汗）。好，那我就从零开始，再去买些大萝卜种吧。同志们一定记住，撒种之前先耕地……

秋 7日 晴

这几天总算有一些收获了，可每当我问那个天天来我的出货箱取货的黑大哥，想得个评价时，他总是说："哎呀，今天怎么就出这么点货啊，拜托你下次用点心好不好。"我拜托，你瞅我天天累的跟猴似的，我容易嘛我，你倒好，不说些好听话鼓励鼓励我也就算了，还天天给我泼冷水！行，你看我以后怎么治你！今天我想再开片地，可那个大圆石头怎么也砸不烂，还有那个疙疙瘩瘩的石头，砸了半天也砸不出一个裂缝来，真是邪了。只好明天去图书馆查一查了。

秋 8日 晴

今天去了图书馆，查了查。哦，原来是我那个锤子不够高级啊，还要去"锻冶屋"给工具升级。很好，今天又长了一个知识，要锤碎大石头需要升级！在回来的路上，我又去了趟杂货店买了些种子，回来便播了下去。这次我可没有忘记耕地啊，哈哈。咦？我、我好像忘记浇水了，糟了糟了，赶快去浇……



▲大叔，不要那么凶嘛。

秋 15日 雨

闹鬼了闹鬼了！这个牧场有鬼啊！我8号播的种，10号发的芽，怎么一到今天什么都没了？只剩下一片空地！老天啊，你对我怎么就那么不公呢？我一个人辛辛苦苦经营这个牧场就够不容易的了，您就别再添乱了成么？我也耕了地了，每天也浇了水了，还有什么地方做得不够呢？您就可怜可怜我吧，我已经快崩溃了！难道是我每天只知道追MM，不务正业的惩罚？可我从没因为这件事而耽误劳动啊！苍天啊，天若有情天亦老，发发慈悲吧！（苍天乱入：这跟"天若有情天亦老"有什么关系？）

秋 22日 晴

哈哈！我终于知道为什么我的种子发了芽之后突然变不见了！前几天我又种了些大萝卜，发了芽了。但昨天晚上我突然听到有响声，又不像是我的小狗狗的声音，我觉得怀疑，便起身看了看——啊，居然是马里奥！这家伙正在卖力的拔我那亲爱的大萝卜！我知道了，那家伙在《马里奥ADVANCE》中拔萝卜拔上瘾了，而接下来的几场马里奥的戏中都没有让他重操旧业，他就上我这



▲我辛苦培养的大萝卜，你竟然给拔走……

儿过瘾来了！好你个马里奥！我偷偷的出去，蹑手蹑脚的走到他背后，没想到那家伙还在唱歌："快使用双截棍，嘿—嘿—哈——吼——"（狂汗）我心想：双你个头啊。便用事先准备好的大铁锤"咣"一声向他砸去。我这铁锤虽砸不坏大石头，但砸马里奥还是绰绰有余的。我把他拖进屋，就等明天的审问了。

秋 23 日 晴

今儿早上我审问马里奥时，做了一份记录，现在就记载在日记里。

我："请注意，你有权保持沉默，但你现在所说的每一句话都可能在法庭上作为呈堂供证。现在审问开始。你为什么要偷我的大萝卜？"

马里奥："场主大人，我也是无可奈何啊，老任他不让我干这行了，整天养尊处优无所事事的，就上您这找个乐来了。"

我："找乐？你小子说得可真轻巧啊。你知道为了种这点东西我天天累的什么样吗？你倒不客气，说拔就拔！"

马里奥："要不这样吧，以后我天天上您这帮您干活来吧，一举两得。"

我："好啊，不过你爱什么？"

马里奥："我……爱桃子公主！"

我："（狂汗）桃你个头啊。我看你就帮我拔一下萝卜吧，反正你也爱干这个。"

马里奥："月薪多少？"

我："……"

马里奥："呵呵，还有一件秘密要告诉你：在锻冶屋可以将农具升级啊！——一般人儿我不告诉他。"

我（汗）："啊！是吗！谢谢提醒！这个秘密好好珍贵啊！"

以上便是具有法律效力的审判记录，以后说不定会再次用到。

秋 27 日 晴

这些天有了马里奥帮忙，我简直就可以晒太阳了。我到杂货店买了些百事可乐、一把遮阳伞和几本《掌机王》，坐在旁边看他干活——看人家干活的感觉就是不一样啊！这时突然发现书上介绍的GBA SP真是个好东西，只卖800元！这对我来说简直就是九牛一毛嘛！今天已经仔细研读了"SP翻新机鉴别大法"，买机时绝对不会上当的，决定了！明天就去把它搞定！

▲传说中的某自恋狂

秋 28 日 晴



今天买了SP，庆祝！划时代的事件啊！830大洋！随机附赠一盘《牧场物语》，听BOSS说是好游戏。可回家一玩，剧情居然是"一个小男孩来到一个经营牧场的老爷爷家，却伤心地发现这个他最尊敬的老爷爷不幸逝世了！镇长正愁没人帮他打理这个牧场呢，便邀请这个小男孩来管理这个牧场，小男孩答应了。于是，这个故事便开始了。"我汗，这不就是我的经历么？好啊，这可是侵权啊！明天我就去最高人民法院告他们去！

冬 6 日 雪

侵权的事现在已不了了之了，得饶人处且饶人嘛！这几天养了些牛羊，感觉比种地累多了。还好有马里奥，也就省去了雇别人帮我干活的资金。不错不错，不过这些天又发生了几起怪事：从1日开始，每天我的牧场都要丢一只牛或羊。这可真奇怪，看来又要晚上去侦察了，今晚就去！



冬 1日

昨晚的侦察有结果了！原来是小智、小霞与小刚来我的牧场收精灵了！简直是岂有此理，我说你们好好的精灵不收，来收我的破动物干什么？你猜他们怎么的？他们居然摆起了POSE：“为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平……穿梭在银河系的……”我说去死吧你们！接着就放出我的狗狗，冲到他们的皮卡秋、宝石海星和大岩蛇中间就是一顿狂咬，估计明天火箭队该来找我道谢了。



冬 17 日

牧场的冬天真是没劲，啥玩意也种不了，矿石也被我挖光了，还干些什么呢？对了！应该建个大棚！这样不管什么时候都不怕没得干了！可……这恐怕要申请吧？这就难办了。不管怎样，明天去试试吧。希望镇长他老人家能够发发慈悲，让我建个大棚。（祈祷 ing……）

冬 18 日

那镇长真是鼠目寸光，不论今天我怎么说，他都以资金不足为由拒绝我的请求。好啊，反正这牧场的兴衰关系着整个矿石镇的存亡，你不是不让我建大棚么？好，我不建了，到时候有你后悔的那天！我想好了，明天我就把牧场的所有东西变卖了，卷铺盖卷走人！我去发大财！哼哼！呵呵呵！啊哈哈哈……

冬 28 日

三思之后，好像那个计划也不太现实。算了，先在这里干着，别的事以后再说吧。眼看一年就要过去了，今天清算了一下帐，盈利了3角5分。不错，折合一下，足足相当于一颗大萝卜呢！

（完）





文 小超 编 马修

GBA软件大集合

从E3上NDS和PSP正式发表并大致确定了发售日期后，红得发紫的GBA似乎被宣告了末日。但实际上并不是这样，经过了数月的淡季后，大作频出的GBA暑期游戏大潮再次涌来；而软件方面，经过了一阵平静之后，也再次掀起了高潮，而此次高潮的弄潮儿，竟然实现了联机功能的模拟器。

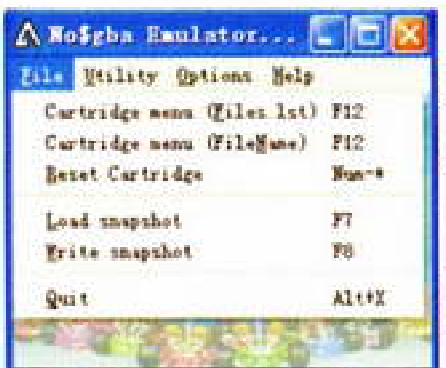
夏日缤纷，GBA软件大集合再次来袭！和小超一起来分享最新最酷的GBA御用软件！

体验联机的乐趣——no$gba

多机互联，是GBA最吸引人的功能之一。通过联机通讯，不仅能多人共同游戏，还可以交换物品等等，让游戏真正的互动起来！而GBA上诸多知名的游戏，像《口袋妖怪》、《塞尔达传说——四只剑》、《街头霸王zero3》等都支持联机。（Liky：谁的口水？）目前电脑上的GBA模拟器，无论是国人开发的DreamGBA还是公认最好的VBA，都没有实现联机功能。进入7月份，no$gba这个以前不起眼的模拟器给了我们一个大大的惊喜：no$gba可以在电脑上模拟多台GBA运行，只需一台电脑，不要GBA主机，即使一个人也可以体验联机的乐趣！看到no$的字样，大家是否以为no$gba是一款完全免费的软件呢？错！实际上，no$gba是很早发布的一款GBA模拟软件，并受到诸多GBA程序员的青睐，大伙儿都用它调试GBA游戏程序，no$gba的Debug版本注册费用高达4000$，主要面向小型GBA游戏开发商。现在作者放出的这个免费版本，则是完全针对于个人用户，去掉了一些游戏开发方面的功能，但令人欣慰的是联机功能被保留了下来。还等什么，好东东要速速下载：www.work.de/nocash/no$gba-w.zip。



基础教程



为防止大家一头雾水，小超从最最基础的部分谈起。no$gba的大部分功能都设置了快捷键，我们只需要按电脑键盘，无需调动菜单即可操控程序，大大方便了玩家。当然，点击“File”等菜单也能找到激活功能，双击no$gba.exe，会弹出一个对话框，选择GBA游戏ROM，点击“确定”，游戏便开始在no$gba中模拟运行了。选择另外一个游戏，只需按一下键盘上的F12键就会弹出ROM选择对话框。按F8键，会弹出游戏进度存储对话框，输入文件名点击“确定”，可将当前的游戏状态保存下来。读取进度则是按F7键。另外no$gba也能够识别VBA格式的.sav电池记忆文件，将和ROM文件名同名的.sav文件拷入到“BATTERY”文件夹，no$gba在游戏开始时能够自动读取。如果想把游戏中精彩的画面截取下来，按中间小键盘上的PrintScreen即可。按动右边数字小键盘上的“*”可重启游戏。

按下键盘的F11键会调出no$gba的“options”设置对话框，设置分为模拟设置“Emulation Setup”和按键设置“Controls Setup”。先说说按键设置吧。由于no$gba支持多人游戏，可以设置多人按键。左边“Joysticks/Gamepads”是游戏手柄，右边的“Keyboard”则是键盘。其中“Define Controls for Player”这个下拉框可



以设定多台GBA主机的按键，即1号玩家、2号玩家等等。在多人游玩的时候，小超建议最好用手柄哦，键盘实在太累了！一只键盘几个人同时用，大家不用想也知道那该是一件多么痛苦的事情。(－_－)



模拟选项设置“Emulation Setup”很复杂，小超一一道来吧：“Emulation Speed,LCD Refresh”用来调节no$gba运行速度和屏幕刷新率，默认是“16.78MHz Realtime，Auto”，即GBA CPU正常频率运行、自动刷新。“Sound Output Mode”是调节声音输出模式，选择“Digital Stereo”立体声输出获得最佳效果。“Reset/Startup Entrypoint”是用来选择是否真以真实方式模拟GBA，如果你有GBA.BIOS这个文件，可以将其放在no$gba目录下，然后将选项选到“GBA BIOS Nintendo LOGO”，这样游戏开始时会如GBA主机一样显示老任的标志——如果是玩联机模式，建议选用GBA BIOS，能够最大程度避免“RomCrash”的错误。“Sound Desired Sample Rate”是声音采样频率，调到44KHz能获取最best的音质。“Video Output”用来调节视频输出，显卡不是太差的话当然选择“24bit True Color”的真彩色显示。“Multiboot Port”中可以设置联机端口，有3种LPT端口，此功能暂时没有用，小超斗胆估计未来版本中能够电脑和电脑联机，猜测而已，汗。“Video Intensity”为视频显示模式选项，选择VGA模式，会获得更加明亮的色彩，选择GBA模式则暗暗的。“Multiboot Port/BurstDelays”是画面延迟，选择“Medium/Medium(stable)”中等即可。“Cartridge Backup Media”用来选择游戏记忆方式，有SRAM、EEPROM等四种方式，一般选择“Auto”模拟器能自动识别。“Game Screen Sizing”是设定no$gba显示画面尺寸，将鼠标移动到游戏运行窗口的左下角或者右下角，可以拉伸窗口大小，如果选中“Force 50% step”，拉伸的时候会在当前帧率的一半运行；“Force Aspect ratio”是强制尺寸，选中后，无论怎么拉伸对话框，画面比例也不会改变。

下面几项设置都和联机有关，小超详细说一下：

“Number of Emulated Gameboys”用来设置no$gba模拟GBA主机的数目，即可以同时运行的游戏数。选择“1”的话，和VBA等普通模拟器就没什么不同了，单机游戏；如果选择“2”的话，则屏幕内会出现两台GBA游戏运行的画面，依次类推，no$gba能够同时模拟运行多达12台GBA！因为目前GBA联机游戏多是2～4人联机，所以我们选择2、3、4这几个数字就可以了，注意，在玩联机游戏的时候，一定要把数字调成2以上！另外，程序只能执行一个游戏，不能同时执行多个不同的游戏，比如你不可以同时玩《超级玛丽A1》和《大金刚》两个完全不同的游戏。“Link Gamepaks”是设定联机通讯的关键选项，GBA的联机方式有两种，单卡联机和多卡联机，单卡联机的话，只需一盘卡带；而多卡联机，每台GBA里都要插入相同的游戏卡带。单卡联机的时候，选到“Master only”就可以了，这时，程序中的一个窗口显示游戏，其余的窗口都是黑屏，只要在游戏中选择单卡联机模式即可联机；如果是多卡互联，则要选择“Gamepaks in all GBAs”，这时程序的所有窗口都会显示游戏内容。“Link Bable Type”是联机模式，如果需要联机功能的话一定不要选择“None”。设置完成后，点击“确定”，之后一定记得还要点击“Options”里的“Save options”，这样才能保存设置。

实战联机

和小超一起实战演练一下。如果你的机器配置不是太差的话，用程序的默认设置就可以；若感觉程序运行太慢，尝试在“Sound Output Mode”里着把声音关掉，还觉得慢，可以在“Emulation Speed”里调节一下运行速度。首先要在“Controls Setup”里设置按键，小超没有手柄，只好把键盘一分两半！Player1和Player2的按键设置不要重复了哦！大家在实际操控的时候，还是根据自己的习惯来吧。先介绍一下单卡联机的方法，这里以《马里奥赛车》为例实战四人单卡联机。按F12键找到游戏ROM文件开始运行，在“Options”的“Emulation Setup”里将“Number of Emulated Gameboys”中的数字调成“4”，“Link Gamepaks”里选中“Master

Number of Emulated Gameboys
4
Link Gamepaks
Master only (Single Gamepak)
Link Cable Type
Multiplay (Four Players)

only”模式，“Link Bable Type”里选择“Multiplay (Four Players)”四人联机，点击“确定”以后再点击“save options”保存设置。下面我们用图解来说明如何模拟单看四人联机：



▲按小键盘“*”复位后显示的4个窗口，只有一个在运行游戏。

▼进入游戏标题画面选择“Multiplayer”联机模式中的“Singl-Pak link”单卡联机，出现传送数据画面。




▲按A键，四个窗口全部显示“LINKING”的画面。

▼四只耀西走到头表示联机成功！接着出现选择赛道的画面，单卡联机只有四个赛道。




▲稍等片刻，4个窗口全部出现游戏画面说明联机成功，快快投入四辆赛车的大乱斗中吧！）

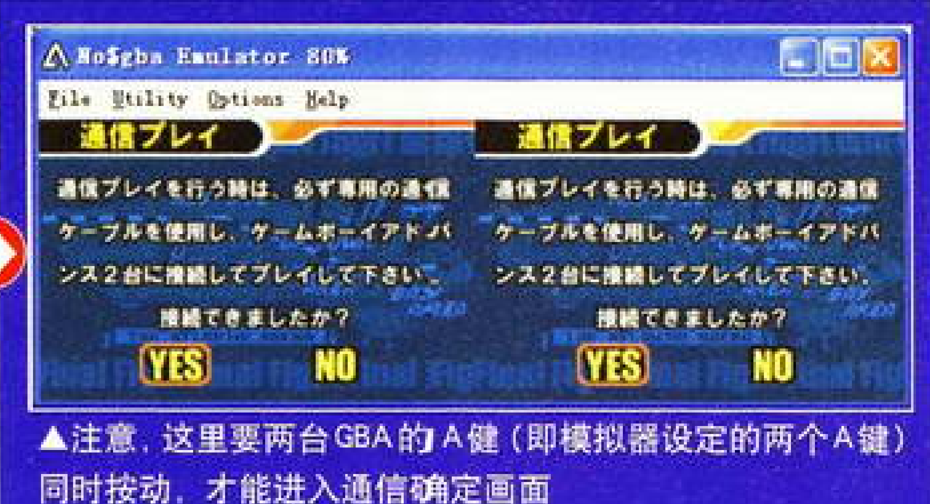
再演习双卡联机，这里以Capcom的动作游戏《快打旋风ONE》为例，动作游戏双人玩才有意思嘛！首先打开游戏ROM运行，然后进入“Emulation Setup”进行设置，由于《快打旋风ONE》只支持双人游戏，这里我们将“Number of Emulated Gameboys”中的数字调成“2”即可。而在“Link Gamepaks”中要选择“Gamepaks in all GBAs”选项；“Link Bable Type”里选择“Normal (Two Players)”双人联机，确定后，保存设置，复位游戏。no$gba显示两个窗口，和刚才不一样的是，这两个窗口同时在运行游戏，这意味着插入了两盘卡带，下面的操作，我们仍以图解的方式来为大家讲解：

Number of Emulated Gameboys
2
Link Gamepaks
Gamepaks in all GBAs
Link Cable Type
Normal (Two Players)





▲进入游戏后选择“通信”



▲注意，这里要两台GBA的A健（即模拟器设定的两个A键）同时按动，才能进入通信确定画面



▲再同时按动，进入选人画面，联机成功！



▲如果退出到联机错误画面，多半是由于两台GBA的A键没有同时按下引起的，掌握好时间差，最好由一个人的左手和右手同时操作。



▲游戏开始，和同伴一起向邪恶发起挑战吧！

说了这么多，相信大家已经能够玩转no$gba的联机了吧！不过no$gba还是有很多不足的地方，比如支持的存档方式很少，而且有的游戏目前还无法正常联机，此外，程序方面还有很多其他的BUG。小超就碰到过很多次设定按键不管用的情况。唉，VBA，你啥时候出联机插件呢？

GBA软件集锦



7月份GBA软件界的动静还是蛮大的，很多软件都推陈出新了，一起来看看：

7月份和no$gba堪称同等重量级的软件便是JAVA模拟器GameMagic（Trial）的发布了，这下，那些看得到却不能亲手体会一下JAVA手机游戏的玩家们可以好好感受一下了。该模拟器可以选择Nokia3650和Nokia7650两种机型，其实只是界面不同而已，用模拟界的话讲，就是更换了不同的Skin。游戏时要注意，文件夹不能为中文，游戏的名字也不能是中文，按键设置上不支持手柄，用鼠标和小键盘适应一下吧，现在已经有了汉化版，不久前还新发布了新版本，最新版支持ZIP压缩包文件、完美支持声音，但需要注册，注册费用19.99美元，否则在XP系统上只能运行7天哦。

最近联机风潮劲涌，GBA模拟器rascalboy advance也出了个联机插件——RBA Multi Plugin，可以模拟多台GBA运行，实现多玩家联机游戏。最新版本是v1.0，需要配合rascalboy v1.281使用，大家可以从http://www.rascalboy.nzone.it下载。不过经小超试用，这个联机插件还处于比较初级的阶段，联机游戏时经常出现BIOS错误的提示框，看来近期玩联机的话，大家还是用no$gba吧。

最好的GBA模拟器VisualBoy Advance发布了新版本CE0.2，注意这不是给掌上电脑使用的哦，这个版本没有采用GDI和OPENGL绘图，而采用Direct3D，这样就能达到非常好的模拟速度，适合电脑配置比较低的朋友。到VBA的官方站：http://vba.ngemu.com/downloads.shtml下载吧。

GBA上的GB转GBA格式的软件Goomba发布了新版本v1.9发布，新版本主要是加入了自动休眠的功能，可以节省一下GBA的电力了；另外还加入了透明边框以及桢计数器。不知何时才能实现玩GBC游戏的功能呢？下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/Goomba19.zip。

GBA上PCE模拟器PCEAdvance v6.7发布，新版本支持了A/B健互换，还支持了一些新游戏。在http://hem.passagen.se/flubba/download/PCEAdvance67.zip下载。

GBA上的FC模拟器PocketNES这个月出了两个更新版本，v9.94和v9.95。除了修正了众多BUG外，还加入自动载入游戏存档的功能。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/PocketNES995.zip。

当大家看到这篇文章时，暑期已过去一半有余，不知有没有去爬爬山、游游泳。老窝在家里，对身体健康可是极大不利啊！郊游的时候带上GBA，累了玩一会，感觉自然很奇妙！这——大概才是GBA设计的本意吧。文末，依旧感谢GBAMAD小组和齐鲁在线掌机论坛的朋友们的大力支持！

文 小超 编 马修



——一个掌机玩家的硬件回忆

科技在不断发展，我们手中的掌上游戏机也在不断地进化，从俄罗斯方块到老式的GB再到GBA……相信很多掌机玩友和小超一样，在这前行的时代中，经历过甜，更经历过苦和酸。往事如风，回忆犹如香醇的美酒，使人沉醉其中，当小超坐在电脑前，一边听着周杰伦的《简单爱》一边打这篇文章的时候，也是给了自己再一次品尝美酒的机会。

初识掌机

掌机，顾名思义就是可以拿在手上随时随地玩的游戏机。现在，一提起掌机，大家自然而然的就会想起GameBoy之类。但在十几年前的中国大陆，概念中的掌机却完全和现在不一样，记得小超初次和掌机相会是在1990年，正逢中国举办亚运会，借着改革开放的春风，很多新鲜事物涌入国内。曾经无数次，在家里玩小天才（国产的FC兼容机，呵呵，大家有印象吧）的时候，小超就梦想能随时随地玩游戏，幻想小天才有一天变得非常小，可以揣在口袋中。直到年末去济南奶奶家，在大明湖附近的一个小摊上，小超终于发现了梦里才能见到的东东！


▲小超在大明湖见到的掌机大概就是这样子的，其实现在从资料上看，这种街机型的掌机也不少呢。

那是一个非常小巧的掌上游戏机，主题内容是飞机打坦克，游戏机的外形也很奇特，不是方的，前面有一个凸起的屏幕，好像小的街机台一样。小超一看就爱不释手，非得要老爸买下来。问了一下价格，竟然要50元！在那个年代，50元可以说是天价。在老妈严厉的呵斥声中，小超和生平遇见的第一台掌机擦肩而过。从此，小超再也没见过这种掌机。

记得在稍后的时间，一种挂在脖子上的电子挂表在班里风行。电子挂表功能很多，圆圆的，上面有两个"耳朵"，可以看时间，也可以做秒表用。其中有一种类型的电子挂表功能很弱，没有电子日历，上面有一个圆形键是死的，按不下去，但不知何时同学之间就开始流传了——因为这种电子挂表据说是掌上电子游戏机，只要卸开后盖插上游戏卡，就可以游戏，而那个圆形键正是操作按钮！一时间，班里好几个男同学都买了那种挂表，表的后盖很难卸开，后来不知谁搞定一个， 我们大家一看，里面只有整齐的电路板，没有什么插游戏卡的地方。谣言不攻自破，现在想想觉得这件事非常幼稚，估计是某些小老板为了销货故意杜撰的。

很快的，就到了俄罗斯方块掌上游戏机全国大流行的年代！91年末，我们本地的第一台俄罗斯方块游戏机在全市最大的商场出现，小超曾好几次央求老爸买一台，但最终都未果。可能老爸觉得70块钱买一个儿童玩具实在太奢侈了吧？终于，机会来了，班上新转来一位戚姓的同学，老师安排他坐在我身旁，而他竟然有一台这样的俄罗斯方块游戏机！

戚同学很胆小，即使在课间，也不敢将游戏机拿出来玩。（怕被老师没收？）只有当大家都去上体育课时，教室里只剩下我们三个因体质弱请病假的孩子后， 他才掏出来，先用手绢擦一擦，然后很小心地打开主机。他在中间玩，小超和一位李姓的同学在旁边看。看人家玩掌机也是一种享受，那时的小超对此乐此不疲，经常感觉一节体育课很快就过去了。下课铃声一响，戚同学迅速把游戏机藏起来。经过几个星期混熟了，他终于肯将俄罗斯方块机拿出来给大伙儿分享。这也是小超平生第一次玩掌上游戏机。（哭ing……）那个《俄罗斯方块》虽然平时看起来很简单，自以为在小天才上也锻炼过无数次了，但真正玩起来完全不是那么回事，第一次只玩过一级就OVER了。小超暗暗发誓，也要拥有一台俄罗斯方块机。

因为老爸和某个开游戏机房的BOSS是哥

们，所以小超总是能在小天才上玩到一些新游戏。像是《松鼠大作战》、《天使之翼》等等，但这些游戏却提不起小超的兴趣，在小超眼里，似乎只有能在掌上玩的《俄罗斯方块》才是游戏的最高境界。

科技不断进步，一次，小超和表弟出去玩，在大街上看到一位哥哥坐在板凳上玩掌机，好奇的我们凑上去，发现原来也是俄罗斯方块机。不过这台机器和小超以前见的都不一样。液晶显示屏的右下角有一个小人，当方块消行的时候，那个小人会挥动胳膊，同时机器发出“好极了，好极了”的人语！这声音着实让我震惊，原来还有这么高级的俄罗斯方块机啊，小超和表弟呆呆地在那位哥哥身边看了有半小时之久。

回到家，小超再也按捺不住了，向老爸表明了想要一台俄罗斯方块机的强烈愿望，老爸考虑之后答应了，不过条件却是在期末考试中拿到全班前三名。大概是游戏的动力，在期末考试中，小超真的排在全班第三。93年放暑假的第一天，老爸就领小超来到全市最大的科技市场，花费35大元捧回一台俄罗斯方块机，至此，小超的掌机游戏生涯正式揭幕了！这台机器是黑色的，需要三节5号电池，最令小超兴奋的还是语音功能。在小伙伴中，俄罗斯方块机会说话的独小超一人，这也让俺炫耀了好久。那个暑假，小超每天都沉浸在俄罗斯方块机的幸福之中，经常一打数个小时不疲，以至吃饭时都是满眼的方块。小超最爱听得就是小人在那里叫“真棒啊，真棒啊！”后来，这种俄罗斯方块机又出了很多种玩法，包括拳击、赛车等等，甚至还有换汤不换药的9999合1的机器。

▼这就是小超第一台掌机了，从93年保留至今，很不容易啊！

▼这台俄罗斯方块机是去年吃KFC时得到的，999合1

不过看腻了这些方块，小超对对此已经不感冒了。

与Game&Watch的亲密接触

1994年，小超如愿地升上了本地最好的中学——一中。上了初中，与我同桌的是一个瘦瘦的家住地委的孩子。没想到这小子还挺有魅力，坐小超后面一个高度近视眼的小丫头狂热地暗恋他，小小年纪，自然不知“恋爱”的具体含义，只是小丫头经常拿一些好东东给同桌吃，到了同桌过生日的时候，送的生日礼物更让小超大吃一惊：一台从未见过的手掌机！这台手掌机与以前个头大大的俄罗斯方块机完全不同，非常薄，只有巴掌那么大，左边是十字键，右边是两个按钮，中间是屏幕，左上角印有“Game&Watch”的字样。为此，小超还专门查了字典，是“游戏和手表”的意思，不过，小超和同桌还有那丫头怎么也搞不清，这家伙为什么叫这么奇怪的名字。当时完全不知这就是老任大名鼎鼎的掌机啊，只知道它来自日本，是小丫头的姑姑送的。



▲小超玩过的唯一一台Game&Watch就是《救护队》。

近水楼台先得月，这台掌机在小超我手里玩了好久。小超非常不解，这么薄的机器，电池放哪里？俄罗斯方块机用的都是5号电池——受思维定式影响了，后来还是学电子的表哥一语道破天机：肯定是锂电池！最让小超感兴趣的还是游戏，与以前所见的满屏的方块不同，这台机器显示的是真正的图象。机器内置的是著名的《救护车》游戏（即《救火英雄》），大楼失火了，你要操纵医护人员接住从楼上跳下来的人。这又使小超想起来多年前在大明湖看到的掌机，小超还一度奇怪，为什么液晶显示屏可以显示这么复杂的图像？有次在阳光下玩，才


▲液晶显示屏上只显示出的预制图形，这个是小超阳光下的一大发现。

发现秘密：原来每个图像都已经印制在液晶显示板上，机器只是显示这些预定好的图形。

插卡式的掌机——万紫千红

“Game&Watch”当时在本地并没有销售。游戏虽好，但也很快就腻了，以后很长时间，小超都没有再玩过什么手掌机，而是继续沉浸在小天才之中，毕竟游戏要经常更换口味才能引起兴趣。这样持续到了1996年，去电子市场买表，偶然发现一款插卡式的手掌机，这款掌机的名字叫万紫千红，主机是折叠的，按键和电池盒在下边，插卡带的地方在上边。万紫千红主机没有液晶显示屏，每个卡带自带一个显示屏。



▼“万紫千红”掌机的真身，不知多少朋友见过，需要3节5号电池启动。

卡带的种类很多，有《大坦克》、《荒野镖客》、《街头霸王》等，都是些耳熟能详的名字。卡带的包装也很讲究，一个塑料盒，盒子下面还有一张说明书讲解游戏玩法。万紫千红还有一个很特殊的功能：插上日历卡带就成为电子台历，可以显示时间和日期。

▲这是“万紫千红”掌机的包装盒。

游戏不想玩了，可以随时换。只是这条，就如同闪电般打破了小超对掌机的传统认识，立即回家叫老爸。机器40元，卡带20元，并不是很贵，老爸爽快地买下了。小超挑了一盘名为《大海战》的飞机打潜水艇的卡带，回到家就研究，发现这款机器和以前玩的Game&Watch 有异曲同工之处：所有的图形也是预先印制在液晶显示板上的。小超也恍然大悟地发现，怪不得卡带和显示屏做在一起，不同的游戏，液晶显示板也是不一样的。



▲“万紫千红”掌机的专用卡带，液晶显示屏和卡带是一体化的。

刚才说过，这种万紫千红有很多种卡带，每种卡带都是20元。后来，小超又购入了大约10款游戏，最喜欢玩的还是“足球”，在体育课的时候，和好朋友胖子一起玩这款游戏。大家体力活动，我们脑力活动，呵呵……记得有一次，胖子好不容易把第5级过了，他兴奋地拿给小超看，小超却只看到了一个停滞的画面，他遗憾的说，总该有个奖杯什么的出现吧。小超没有说什么，心里却非常清楚，这种预制图形的游戏，是不可能出现什么奖杯的。



▲“万紫千红”掌机卡带的包装在当时看来非常精致，卡带的种类约有十数种。

电子宠物鸡的风潮

第一次看到“宠物鸡”的字样是在一份报纸上，上面评论在北京、上海等大城市流行的电子宠物鸡，已对孩子爱心的培养造成了不良影响。通过这篇报道，小超知道了有这样一种游戏机：可以饲养小鸡，小鸡会吃食，还会长大。一次逛商场，看到一个圆圆的、中间有个屏幕的东东，小超凭着想像力认定，那就是电子宠物鸡了。就这样，1997年的时候，小超也随波逐流养起了电子鸡。

最引起小超兴趣的是电子宠物鸡的液晶显

示屏。小超发现，这个已经不再是预制的图形，液晶显示屏内是很多的小方格，由这些小方格组成不同的图形。可能小超买的是国内组装产品，小鸡老是长不大，停滞在圆溜溜的状态不变。很快小超失去了耐心，但这个却勾起了我附近两位MM的兴趣，她们每天都强迫小超把宠物鸡带到学校，美其名曰“学雷锋，帮我照顾小鸡”。饲养类的游戏看来更适合女孩子啊！

▼小超97年时购买的电子宠物鸡，国内组装产品。

迈入GameBoy的殿堂



▲PCE-GT对小超来说可谓梦幻掌机。

进入高中后，老妈对玩游戏管得越发严厉起来。每晚做完作业，插上房门闷在里面发呆时，小超总无数次地想，如果有一种掌机，可以直接玩小天才的游戏，那该多好啊。偶然在表弟家发现一本电子游戏书籍，封底上的一台掌机引起了小超的注意。这台机身上印有“PCE-GT”字样的掌机，上面是一个彩色显示屏，屏幕上显示的竟然是“炸弹人”游戏，和小天才上的一模一样。小超知道了，原来世界上真有小超想像中的东东。

一次课间上厕所，看到邻班的孩子捧着一个白白的东西，手指在不停地按，身旁已聚集了三个人。小超一时好奇，凑上去一瞅，竟然是一台手掌游戏机！最让小超惊讶的是，掌机中运行的不是方块，也不是简单的图像，而是一款马里奥动作过关游戏。只见马里奥不断地跳啊，躲避敌人，马里奥身后的背景也在不断地变换！小超彻底惊呆了，这么复杂的画面，和以前所见的手掌游戏机完全不一样。几经打听，通过邻班的吴姓同学，小超才知道这种游戏机叫“GameBoy”，也叫“GB”，是一种插卡掌上游戏机，价格在400元左右。

400元，对任何一个高中生来说，都是天价！但不知为什么，小超如同着了魔一般，特别想要一台。几经考虑，小超瞒着父母，将自己历年来积攒下的压岁钱拿出来，然后和吴同学一起来到电子市场。之所以和吴同学一起，一来是他对GB比较精通，起码玩过几次；还有一个就是他个子比较高，小超觉得在鱼龙混杂的市场里，如果小超的钱被抢，他可以帮助我。平生第一次怀揣着600块偷偷出来买东西，心里真是忐忑不安啊。我们先在一家南方大姐的摊位前发现了GB，那女摊主大概以为我们是小孩子，根本买不起。几经要求，她才拿出一台GB给我们看，玩了两分钟，GB的画面慢慢消失了，小超再开机，过一会，画面还是慢慢消失。我们以为这台有问题（后来想想，应该是电池没电了，汗……），要求再看一台，她竟说只有一台。无奈之下，我们只能来到另一个摊位。这个摊位只有两台GB，一台GB黑呼呼的，明显是被人玩过，小超只好选另一台，然后再是挑选卡带，看来看去，上面只有一个6合一还比较好。有《口袋妖怪》、《太空战士》（实际是《SAGA》）、《宠物鸡》等等，当时对游戏没有特别感觉，在吴同学建议下，小超决定要了这盘卡带。后来我才发现，这盘卡简直是一盘金卡，且不说其中的《口袋妖怪》在当时有多么出名，就是《圣剑传说》、《太空战士》这些游戏也够牛的了！也正是这盘卡带，让小超沉浸于RPG类型的游戏中——一直到现在，小超最喜欢玩的还是正统的RPG角色扮演游戏。一切敲定，那个女BOSS向小超狮子大开口，机器要450，卡带要150。磨蹭了半个小时候，因为中午没吃饭，体力不足，结局还是将600元全数奉上。


▲直到98年，小超才购入厚GB

1998年，GB在日本已经发售9个年头了，可对于消息闭塞的小超，GB就是极端之高科技产品。小超当时认为首先高在那个液晶显示屏，能够显示非常复杂的图像，通过查找相关书籍，



▲这是小超的第一盘GB卡带，非常具有纪念意义。

小超知道这叫“点阵显示”。而GB还有“灰度显示”，可以显示四个层次的灰度，这样图形看起来比较有层次感。其次就是那盘小小的卡带。看惯了小天才黄色的大卡，再看GB卡带，觉得特“迷你”。那时，小超经常将卡带在手里反复拿捏，看着上面32M的字样，想起小天才的卡带最高才8M，更觉得“真是高科技啊”！

有了GB后，生活就变得丰富起来，仅仅是那6个游戏就让小超玩了好长一段时间。从这时开始，小超开始阅读电子游戏方面的书籍，也发现了一个多姿多彩的世界。FC也就是家中那台小天才的真身，在日本已经发售十几年了；立体机是世嘉公司在80年代末出的16位游戏机……小超的电子游戏方面的知识逐渐丰富起来，可以说，是GB带小超进入了电子游戏的殿堂。

陪伴小超最短暂的GBP


▲GBP虽然小巧，但是个电霸王

买GB大约半年后，同学告诉小超现在市场上又出了一种新的GB，特别小。小超不信，到了游戏店才发现，这才是小超真正梦想的掌机啊！比起老式的GB，GBP可以用小巧玲珑形容。小超特别试了一下，竟然可以放入上衣口袋！还有一个令小超心仪的就是GBP是全黑色的显示屏，不像老式GB，液晶显示屏是黄绿色的。GBP的售价是400多元，小超当时手里只有180元，无奈之下，只有与表弟合买。

入手GBP后，第一个游戏是《96格斗之王》，黑白的画面非常清楚，感觉比老GB的黄绿色画面顺眼多了。小超也真正地体会到了用GB玩ACT的感觉。GBP采用两节7号电池，在我们那里，7号电池只有碱性电池，最差的南孚也要2元一节——然而即使两节南孚，大概也只能玩5小时，算起来接近1元钱1小时了。还好后来我买了外接电源，可以经常在家里玩。因为是和表弟合买的，小超玩一段时间后，自然就得归他玩。终于有一次，表弟去买东西，把GBP忘在了自行车筐里……

没了GBP，小超只有又玩回GB，大概玩GB玩得过头了，学习成绩猛下。在拿到期末考试的成绩单后，我突然有大彻大悟的感觉，在暑假放完之前，小超将GB邮寄到了一家鞍山的游戏店。大概过了一个月，小超收到了从这家游戏店汇来的190元钱。

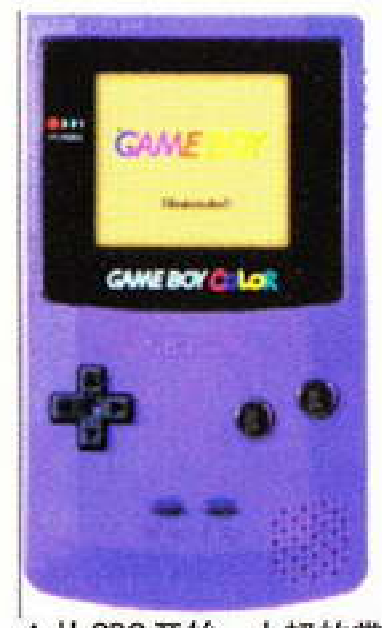
自己赚回来的GBC

虽然没有了GB，但我对掌机的兴趣却没有减少。那段日子最大的爱好就是买游戏杂志，然后看上面关于掌机的内容。奇怪的是，正值PS和电脑游戏大行其道的时代，小超对这两样都不感兴趣，只关心掌机。我觉得简单就是美，只要是有意思的游戏都是好游戏。1999年，彩色GB发售，再一次勾起了小超的欲望。在2000年末，借着去北京学习的工夫，小超依照广告所写，在鼓楼附近游戏店买到了GBC。

为了买这台彩色GB，小超“预谋”了相当长一段时间。当时的价格是590元，在短时间内，小超依靠节省根本不可能攒下这么多钱，于是，小超利用下午的课余时间到一家商场兼职，当起了卖文曲星的售货员。这样干了一个多月，再加上一些积蓄，终于可以买GBC了！

依旧是拉上宿舍最壮的哥们，由于对北京的公交路线不熟悉，我们费好大劲才找到这家游戏店。之所以选在华X，因为它当时打的广告是可以换卡。随机买了一个13合1游戏卡带，内有《勇者斗恶龙怪兽篇》和《塞尔达传说DX》。看到彩色的画面，小超兴奋不已，GBC确实没有负我所望，色彩非常好，不愧是32000色中同显56色。每当小超一想到手里这台掌机的机能已经和当年的FC相差无几，心中就幸福不已，而且当时老任也出了很多专门对应GBC的游戏，像《心跳回忆》、《樱花大战》等等，再加上当时大学生活无忧无虑，可以说，玩GBC的时候，正是小超人生中最美好的一段时间。

在这段时间里，小超还对网页制作产生了浓厚的兴趣，在学校机房里奋战了无数个晚上后，我的第一个用FrontPage做的网站“小超



▲从GBC开始，小超的掌机生活就步入了快车道。

之家”终于出炉了！内容以GB为主，包括游戏介绍、游戏攻略等等，对GB游戏网站的兴趣我一直未减。后来“小超之家”改名为“GB模拟频道”，再后来改为“飞讯网”，并申请了国际域名。最后则是与Justice的“GBHOLIC”合并成为“GBGBGB”。

不得不谈的文曲星

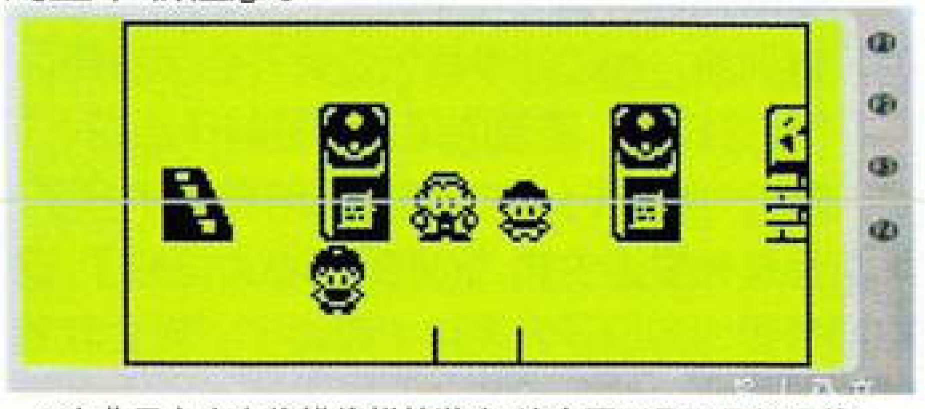
小超的第一台文曲星是PC260，这台机器以现在眼光看已经很老了。但里面的十几个游戏还算比较有趣，在没有GB的日子里，小超有时就用文曲星来堆堆俄罗斯方块、推推箱子聊度时光。后来买了CC300就不一样了。CC300有下载的功能，可以下载程序，当然也包括游戏，也就是从这时开始，文曲星爱好者们开始热闹起来。后来出了CC800，由于采用了512K的下载空间，还有GVBASIC，再加上金远见公司的推广，更多的文曲星游戏冒了出来。



▲文曲星CC800电子词典，因为具有下载功能，开创了同类产品新纪元。

当时文曲星的下载游戏中，除了《坦克》这样的小游戏外，还有《英雄传说》一些类似RPG的游戏。小超当时对此乐此不疲，不仅大老远跑到金远见总公司买了一根数据线，更是趁机房老师不注意的时候，将数据接口插在电脑的打印机接口上从网上下载程序。

▲搜集文曲星说明书曾是小超的爱好，不过现在只剩下三本了



▲文曲星上也有像模像样的游戏，这个画面是不是很眼熟？

我现在最亲密的战友——GBA

GBA是在2001年发售的，但直到2002年小超才购入。毕竟长大了，几百块钱的问题还是好解决的，小超迟迟没有购入的主要原因是卡带。当时国内的价位一直是居高不下。在2002年初的时候，小超购入了一台GBA。买入GBA后才发现其画面魅力，因为小超一向喜欢FC、MD时代的2D游戏风格，所以GBA可谓正合我意。特别是Capcom的《街头霸王2》和《快打旋风》两款游戏，更让小超感受到了GBA的风采。



▲小超购入的GBA也是紫色透明，后来为买GBA SP，忍痛卖掉。

2002年暑假，在朋友的帮助下，小超花了1200多元购入了EZ FLASH 256M卡带。从此，我的掌机生活彻底进入了快车道。但GBA的颜色过暗，我又喜欢在屋内玩掌机，实在是……。还好任天堂又出了内置光源的GBA SP。2003年的时候，卖出GBA后，小超又购入GBA SP。GBA SP + EZ FLASH可谓是当前最强组合！GBA上着实出了很多好游戏，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、《新约圣剑传说》等等，再加上FC、GB、GG等的模拟器，着实有一种让人玩不过来的感觉。至此，小超儿时随时随地玩“小天才游戏”的梦想，终于实现了！



▲去游戏店淘换GBA卡带包装盒是那时的一种乐趣。



▲买了EZ-FLASH，生活也随之改变。

看过这篇文章，不知能否引起大家的共鸣，文中的很多细节各位都有熟悉的感觉吧。9月份，小超将在山东建工继续学业，再当回学生，不知能否找到当年的感觉。也谨以此文纪念小超11年的掌机游戏生涯。

专题企划

文 雨中行＆马修 编 马修

特鲁尼克的一天



阳光明媚的早晨，我吃完早餐像往常一样，整理着行装，准备到迷宫中继续我的生意。而妻子妮妮仍像以往那样关心地和我道别。

“亲爱的，又要到迷宫中去吗？”

“是啊。”

“为什么一定要在迷宫中做生意呢？那里多危险。我们的钱又不是不够用，没必要冒着那么大的险去挣迷宫钱吧……”虽然妮妮不是那种没完没了的女人，但不温柔地打断她的劝告，也会耽误我生意开张的。唉，也难怪，她从小是大小姐，现在又是阔太太，怎么会知道我们这些生意人的艰辛？我耐心地解释着：“老婆，你看，这房子从我们结婚住到现在，早该换幢新的了，但房价有多贵你知道吗？，我认识一个叫雨中行的住在偏僻到连《掌机王》都买不着的地段，一套房子也要几十万。再说波波罗也眼看上小学了，后面还有初中、高中、大学……这一大笔的学费我们还都没着落呢。你说我能不拼命挣钱吗？迷宫中是危险了点，但里面挣钱容易，还没人来找你收税……”

“行了行了……”妮妮不耐烦地打断了我，她当然讲不过我这种嘴皮子锋利的商人，但我还是要劝她放心：“也没什么啦，我又不是没有被人从迷宫中抬出来过？可又怎么样？我现在不是好好的吗，你就放心吧。”

“那你一定要多加小心啊。”

妮妮总是这样关心我，但她也决不是那种省钱的夫人，在和她恋爱时就发现她是个购物狂，现在孩子都快上学了，她还是见什么买什么。我不拼命挣钱，她买衣服、做美容、和邻居阔太太们大手大脚地搓麻将等等的钱都从哪出？再说我自己的小金库也没多少钱了，大男人总不能嬉皮笑脸地朝老婆去讨零花钱吧？

“老爸，又要到迷宫中去冒险了啊。”儿子波波罗飞也似地跑了出来。

“嗯。”

“老爸带着我一起去吧，我都好久没去迷宫玩了啊，我好想迷宫中的那些朋友啊，不知道他们现在过得怎么样了，好吗好吗？”

“嗯，这个……爸爸不是去玩的，这样吧，我帮你向他们问好吧。对了，给你留的作业做完没有，不要整天就只知道玩，要是你将来考不上大学，也得和那些勇者们一样拿命去迷宫里换钱！”——儿子啊，你的那些朋友害得我不浅了，还要带你去找它们？在迷宫中，就我儿子那些朋友，最好一个也别碰到。

“作业……爸爸，我小便急，先走啦！”果然，听到作业，小兔崽子撒腿跑了。

告别家人后，我背起货架来到了迷宫。和以前一样，我先在迷宫中转了一大圈，用祝福过的幸福种子和受草杖将自己升到了LV99，又顺便捡了一些冒险者掉落在迷宫中的钱和迷宫特产的一些廉价道具，之后，在40F的一个角落的部屋里开始了新一天的生意。选择这里我也是经过了一番精打细算的，都40F了，到这里冒险的怎么说也都有一定的实力和财力了；而且到了这里，他们的道具一定也都用得差不多了，再强的人都该被放血了吧？如果碰上要钱不要命的怎么办？呵呵，我特鲁尼克自觉人品不错，应该没那么倒霉的，再说这一层的商店现在可是我垄断着，谁也没有选择的余地，只能乖乖的任我宰割。什么？盗贼？哈哈，我在《特鲁尼克大冒险》中可是偷盗老手了，那些偷盗的技巧我早熟记于心了，我偷他们还差不多——哎，有客人上门了，先不说那么多了，生意要紧。

“欢迎光临，您需要些什么？”

“呼呼……能在这里看到你真是太好了。”一个身着重铠的武士跑了进来，走进店里像走进了避风港，他边喘着粗气边解开铠甲散热。

“您这样说，是我的荣幸。要些什么吗？”

“要，当然要！我的道具都用得差不多了，几次都是死里逃生啊，这里的怪物太可怕了，这种担惊受怕的日子我再也不想过了。先让我看看你都有些啥好东西吧。”

“没问题。”我善意又诚实地微笑着，“您看，这是回复之壶，虽说只剩3次使用次数，但每用一次就能回复全部的HP，实在是迷宫必备品啊，看大哥您是个直爽人，我也就不和你拐弯了，按进价您给三千就行；还有这是命之草，使用后可以让您HP上限加大5，这样您也不用为那HP过低而着急了，是不是？这个您看着给一万就行，再多给我也不能收，做买卖嘛，不能只认钱，是吧；还有这个是世界树叶，我想这东西对于您这见多识广的人一定不陌生了，它可以复活，复活啊！救你一条命，你说好不好？我只卖八千，多便宜啊……”我滔滔不绝地介绍了一些商品，其实这些都是刚才在前几层迷宫中捡来的，我自己带来的贵重商品一样都没拿给他看，拿出来他也买不起，他能帮我把这些迷宫特产给消化掉一些就不错了。虽说我稍微地抬高了一些价格，但在迷宫中做生意容易吗？比起那些既抬价又卖假货的真·JS，我算是有良心了，至少我还不卖假货，只是偶尔卖些未识别的道具或用了就被诅咒的东西。

“嗯，看上去都不错啊，都是我想要的。但价格好像高了些……”武士面带难色地说着。

“价格不算高了，在迷宫中，大家都是卖这个价啊，不信你可以去迷宫到处再转转看，要是我卖贵了，你去迷宫消协投诉我。”天知道迷宫中有没有消协，但可以肯定的是，他不买我的商品，就要被人抬出迷宫了，到头来还要花大笔的钱去付医疗费。

“迷宫消协……”武士满脸疑惑地小声嘀咕着，虽然他肯定知道所谓的迷宫消协是我编撰出来的子虚乌有，但他更知道今天一定要被宰，毕竟谁也不想被抬出迷宫，传出去没面子不说，损失也会比现在吝啬的小钱大得多。

“那好吧。”武士说这话时是咬着牙说的，“这个保存之壶、回复之壶、大面包、弟切草、转移草和回村卷物各给我拿一份。”

“好，这是您要的，拿好了。”我熟练地给他打包：“看您是个不错的人，我今天就赔血本卖了——零头我不要了，您给两万就行。”

“两万？有这么贵吗！”对于我的报价，武士简直目瞪口呆。

“唉，这真是很便宜了，换别人来，三万也为未必能买走。我知道迷宫里冒险不容易，兄弟我当年也是这么过来，但对您这样的勇士，这区区两万不是小菜一碟吗？您精力充沛了，随便在迷宫中转两圈不挣个十万八万的？”我不断地向武士灌着迷魂汤，这招已经被我屡试不爽了。

“不能再便宜点了吗？”武士一脸的苦相，语气中几乎带着企求。

“哎呀大哥呀，您也是个男人，怎么就对这点钱这么在意呢？我在迷宫里撑个小本买卖不容易，我要有您这本事肯定冒险去，都是男人谁愿意窝在这墙角里摆摊子，您实在不买我也没办法，我总不能让自己做赔钱生意吧？”

“好……我买！”武士咬着牙，将两万元点清堆在我的小桌上，然后接过宝物离开了，看着他离去的身影，我心里偷偷一乐，这么容易就得手了，今天的第一桶金虽说少了点，但来得还算容易，希望今天能够大丰收。

……

不知不觉，时间过了大半天。我的生意也不算太差，在这半天里光顾的冒险者也差不多有二十多位了，虽说也碰到那种铁公鸡型的吝啬鬼，但大多数的冒险者还是更看重自己的命。好不容易，才忙里偷闲地抽出片刻时间给自己泡上咖啡，靠在老板椅上点起烟，并拿起《迷宫早报》看了起来。

“商人番队特别敬告？”就那群欺压良民的家伙也会发“敬告”？我心中嘲笑一番后，仔细阅读起内容来——

最近迷宫中出现一个专门抢劫商人的强盗，现已有数十名商人被害，请各商人在迷宫中进行商业活动时务必小心……（此处略去注意事项N条）该强盗不仅偷取商品，还残忍地将商人杀死，其手段极为残忍……（由于手段过于血腥，此处略去N字，同时略去对此强盗的B4言词N字）目前对于该强盗的一切资料还不明，因为遇见他的商人还没一个活下来，就连派出的番队队员也一样，所以迷宫成员在迷宫中一旦有发现行踪可疑的人请及时向番队报告，如线索属实将有重酬，谢谢合作！

“唉，生存所迫啊。”我边看边叹着，偷抢商人的商品并将商人杀掉，我特鲁尼克以前窘迫时不是也干过吗？没办法，不打劫他们我自己就得饿死迷宫里，而且那些商人也确实太弱，迷宫这凶险地方不比外边的太平世界，没点本事的话就是不被强盗打劫，也得被怪物杀死。咳，过去就不要想了嘛，毕竟我现在是咸鱼翻身、走上正道的人了。不知这位后辈是位怎么样的人，遇上我会叫我‘前辈’，还是二话不说开抢？

“咳、咳……同志，这烟也太大了，我还以

为这着火了呢？水壶都带来了。”不知何时又有一个冒险者光顾了，但这烟是怎么回事，要不是他提醒，我真差点被烟给熏死了——可别这样啊，至少也先让我会一会那个传说中的强盗才成。“啊！好烫！”不知什么东西突然烫了我的手指，我条件反射地一甩手，在浓烟之中，一个红点显得特别的刺眼，烈烈浓烟，居然出自我叼着的香烟！原来刚才光顾着看报纸，竟忘了吸了，难怪烟会有这么大，也不对啊，我没吸这烟也不会有这么大啊，难道是假货？早知如此就不在市井小贩那买了，差点要了我一条命。想我堂堂著名的迷宫商人特鲁尼克，没被强盗干掉却险些死于假冒香烟，这传出去可丢死人了。等我回去就去消协告他！

费了好大的劲我才把烟给驱散，还好迷宫中没有什么环保监察部门，要不然这一遭环境污染的罚款也要我白干好几天了，迷宫的好处真是显而易见啊。烟散之后，我也看清了那个冒险者，他和那些一身重铠的冒险者不同：头戴一顶耐克野营帽，身着阿迪达斯冒险服，脚踏乔丹登山鞋，腰间分别挂着NDS和PSP。好家伙，不愧是新时代的冒险者，这样闯迷宫才有魄力！他这一身的行头少说也有两三万，一定是个有钱的主，别的不说，光是那NDS和PSP就是我向往已久的了，能把它给买下来那该多好，这个主子一定要侍候好。

“汪汪……”

哪来的狗叫？我定眼一看，原来冒险者的身后还跟着一只哈巴狗，原来我刚才没介绍它，它来抗议了。哈，这个冒险者还真逗，只听说过有带地狱犬之类的强劲助手来协力闯关，这带哈巴狗的进来冒险还是头一次看到，哈巴狗好像是逛公园时带着吧，难不成他把迷宫当公园了？真是大千世界无奇不有啊。“这是？”

“来，小白乖。”他边说边把哈巴狗抱起来轻轻抚摸着，“这是我女朋友的宠物，因为总被我的地狱犬欺负，所以我女朋友不甘心，硬缠着我带它到迷宫中练级，好报前仇。我被她烦着没办法了才把它带来，让您见笑了。”

“没、没什么，您要些什么？”我汗，怎么还会有这种事。

“哦，刚才忘了做自我介绍了。我是林西，初次见面，请多多指教。”

“我是特鲁尼克，请多多指教。”林西？这名字怎么这么耳熟，好像在哪听过。

“其实呢，我不是买东西的。”

不买东西？那找我干嘛，想抢东西？这也太直接了吧。虽说你口上说不买，但我会让你掏腰包的。我于是嘴角又挂上了诚实热情的微笑：“哦，不买也没什么嘛，来看看是吧？您坐下慢慢看顺便歇歇乏。”看他大大咧咧地坐下后，我就给他逐个介绍起来：“您看，这是幸福种子，您不是要给您女朋友的小白升级吗？我建议您多给它用些这个，这样一来您也不用没事老往迷宫中跑了，带着这样的一只宠物在迷宫中多冒险啊，您说是不是？而且也不贵，每颗只卖一万，这个卖得最快的，天天都被买光，不过你今天还算幸运，这个时间了还能看到我手里有幸福种子……”

“幸福种子？挺好的东西。”林西打断了我还没说完的话，“我不买东西，我是来卖东西的。实话和您说吧，带这只小狗来迷宫只是个幌子而以。最近我又新结交一个情人，正包养着，不过现在手头有些紧，所以想变卖掉一些没什么用的东西来解燃眉之急。您看，方便吗？”

“又新结交一个情人？那、您有多少个情人？”听说他是来卖东西的，我的热情减了一半，不过为了把他的NDS和PSP骗来，我还是敷衍着。

“情人嘛，七、八个吧。”他满不在乎地回答着。

“七、八个！”这次轮到我目瞪口呆了。

“是啊，怎么了？”

“哦，没什么，你要卖些什么？”

“您先来看看这些。”林西将腰间的NDS和PSP摘下来递给我，“只要您把我的东西买了，这两样就算是赠品。”

赠品？听他这么一说，我的心里拔开了小九九——这两样赠品少说也要四千左右，赠品都这么贵了，那他卖的东西岂不更值钱？这回不狠狠地宰他一笔实在是太对不起自己了。

“赠品不错，您要卖些什么呢？”

“是这些。”林西从身上取出了保存之壶，一股脑地往地上倒起了珠宝。天啦，这都是些什么啊，祖母绿、珍珠、钻石……每样都是价值连城的，他要把这些都卖给我吗？这回我可赚大了！

“这些东西看上去并不怎么样啊，最起码在迷宫里没人能拿这些东西当作宝贝用的。”我装着老练而又不在乎的样子，漫不经心地挑弄着这些稀世珍宝。

“不满意？那就算了。”林西看我随意的样

子就开始动手把珍宝收回到保存之壶中去。

“别！”我用身子挡住了那些珍宝，要是能把这些珍宝买下来再贩卖一番，不知能挣多少钱呢。这样的机会一生难得，绝不能错过了。

“呵呵，您还是要买吧？”他有点坏笑地看着我，而我只能后悔刚才一时冲动，被他看透了心思。

“您看看。”这次轮到他给我介绍了，他捏着宝石把它举到我的鼻梁前口若悬河起来：“这些可都是上好货，稀世的宝贝，看这祖母绿的光泽多艳，一看就知道是上品……”

“嗯嗯嗯……”听着他天花乱坠地介绍着这些珍宝，我只有不住地点头，这种感觉怎么好像在哪遇到过。

“这样吧，我也走累了，这些珍宝你出三百万就留下吧。”林西这个混蛋看时机成熟，就给我开出了价格。

“三、三百万！”我吃惊地张大了嘴。

“老板，其实我已经算是给您很低的价了！”他好像比我还内行：“你知不知道，在27F，那老板给我四百万我也没卖他，为什么，这是宝贝，像你们这些熟悉路子的生意人，这些东西买去一倒手，最少能赚到一倍。”

在他无休止的劝说中，我也陷入了沉思，他说的没错，三百万、拿出去就能净挣三百万！有这等好事我还犹豫什么呢？

“可是，我没有这么多的钱啊。”我无奈地摊摊手，来探听一下他还有什么其他条件，顺便天真地指望他确实会给我让价。

“那您有多少呢”

“让我看一下。”他站起身来，先点点看吧。

我于是转过身，将全部的家当包括小金库都掏出来算了一下，“才二百万，您看，是不是可以再便宜些？”

“二百万？差太多了吧？”

“这个……”我一时愈塞，不知该怎么办才好。

“对了，您不是还有商品吗？我看一下，如果有我满意的东西也可以拿来抵价。”

“还是您聪明，我怎么就没想到的。看一看吧，我这可有上好的东西，价值绝对超过一百万！”我像一个落水者抓住一颗救命草一般，将不轻意向外人展示的洛特之剑和洛特之盾拿了出来。“这是传说中的勇者所用过的武器，仅此一套，就抵您那一百万，超值了吧？”

“让我瞧瞧。”林西接过洛特剑盾，鉴赏起来。“看上去不错啊，这个，让我考虑一下。”

“这可是装备中的极品啊，有什么好考虑的。”

“我和我女朋友商量下好吗？”

“好吧。”

林西弯背对着我即脸朝门外站了，把手慢慢插入裤子的口袋……他拿出的不是手机，而是一根睡眠杖！糟糕，被骗了，他要包情人怎么可能和女朋友商量，就在我回过神的一刹，他的杖已经挥到了我的身上——我睡着了。

三个回合后，我醒了过来，看着被搜刮一空的店，重重地拍了一下额头，后悔万分——该死，一时大意竟中了盗贼的圈套。呜——我吹响了商人专用的哨子，不用多久，迷宫中就会布满商人番队去追杀他，虽说这样，但我也不能闲着，毕竟靠别人不如靠自己，我吃下一颗速度种子，拿出没被林西搜刮走的大部屋卷物念了起来，顿时整个迷宫中发出了惊天动地的轰鸣，全部的墙壁栋梁都从中间一分为二，收缩到了迷宫的天窗和地板上，整座迷宫刹那间变成了一座巨大的部屋！这一次我终于看清了林西的真面目：一身浪人打扮，腰间挂着火速风魔刀，身后跟着一只地狱犬。这家伙不是我的最大竞争对手、同样在不可思议迷宫中冒险的西林吗？他居然来我这砸场子了！我说林西这名字怎么这么耳熟，原来是西林这小子啊。先不管这么多了，抢回自己的宝物才是正事，当然也得让他吃点苦头，这样才解我心头之恨。突然，我发现好像有点不对劲，怎么商人番队都不动了？



“你们怎么了，上啊。”我对他们大喊。

“你知道他、他是谁吗？”番队队员们都全身发抖的，有的甚至抱头蹲在地上——他们已经害怕到了极点。

“他是西林啊。”我真是被气得七窍生烟，迷宫里虽然不用交税，但为了保证大家安全，我们还是用我们的汗水钱养了这么一支专门保护商人的番队，他们平时对一些误闯进迷宫的小

人物都像凶神恶煞一般，可强敌当前，他们竟然成了懦夫。

“他就是那个战无不胜的强盗，我们，我们不要工资了，我们什么都没有看到……再见！”他们说完一溜烟跑了。

你们这群骗子加混蛋，不是说没见过那强盗的真面目吗？怎么西林这小子就把你们的魂吓飞了！他战无不胜？这群有眼不识泰山的鼠辈大概都没看过我特鲁尼克显示过真本事吧？也罢，你们这群懦夫在这反倒碍事，我自己教训他！我拿出传送之壶回到楼梯旁，先守住楼梯不让他逃走，然后又戴上贴身携带的陷阱指轮制造出了一个召唤陷阱，接着我踩了上去，立刻一群怪物飞到了我的身旁，我不慌不忙，拿出身代杖将一只最强的怪物变成了我的模样，紧接着向它挥动吹飞之杖将它推到西林的附近，聚集在我身旁的那些蠢货怪物看到“我”飞了过去，都张牙舞爪地向西林和“我”那边扑过来。哼哼，西林，你再强也难以应付这些成群的怪物吧？出于报复心理，我在召唤陷阱上又狠狠地踩了几脚——臭小子，骗我？我当年用你这小把戏去抢劫迷宫商店时，你还没出世呢……啊？西林怎么和我站在一起？用场所交换杖了吗？算你小子聪明，但我不会让你得逞的！我换出封印之杖，将封印效果加到了没有准备的西林身上，老对手，这回你自己用物理攻击慢慢解围吧，哈哈！我一边笑，一边继续踩着召唤陷阱，看着成群的怪物扑向西林，我开怀大笑，去吧，都去吧，我这就等着看爆尸了。果然没多久，西林体力不支倒下了，而他的身边也堆满了被他砍死的怪物尸体，我高兴地跑了过去，这回我挣大了，分文未用就白捡了一堆稀世珍宝！我蹲下身，捡起一把珠宝，贪婪轻柔地抚摩着，啊，三百万，倒手手就是六百万，从天而降的六百万……忽然，我感到身后有股强烈的威压，难道迷宫里除了我还有喘气的？我丢下珠宝捡起一把剑，回头一看——啊！一群群怪物正不断地从召唤陷阱里跃出向我逼来，原来是我刚才频繁地踩把召唤陷阱踩坏了！我一步步后退，只怪自己刚才太得意，却没想到会是这样的结局，原本还以为西林和怪物会来个两败俱伤，我好来个渔翁得利，现在看来，不搭上自己的一命老命就算谢天谢地了。来吧，怪物们，让你们见识一下当年独闯迷宫的勇者商人特鲁尼克，让你们见识一下当年拦路抢劫杀人不眨眼的强盗商人特鲁尼克，也让你们见识一下现在也敢把买卖做到迷宫40层这险恶地方的迷宫第一商人特鲁尼克……

尾声

再次醒来，又是那阵熟悉的全身的痛，一身的绷带缠得我非常痛苦，呵呵，我果然又没有死，看到这里的各位也不要笑我，怪物实在太多，毕竟是猛虎不敌群狼。我睁开了双眼，妮妮、波波罗都在床边，这里到处都是白色，熟悉的消毒水味和已经混熟的护士MM让我知道，我又住进了这家熟悉的医院。

看到我没事，大家都舒了一口气。

“你个死鬼！”妮妮带着哭腔指着我骂，“告诉你不要到迷宫去，你就是不听，说不定哪天真就死里面了……”话没说完，妮妮就掩面痛哭，而护士和已经懂事的波波罗就开始劝她。

“这回损失了多少？”我躺在病床上，没事一般地问。

“你这回损失大了，货全丢了，只剩这两个玩意！”妮妮边哭边把NDS和PSP扔向了我。

NDS！PSP！我高兴得几乎忘了疼痛：“呵呵，这不挺好的嘛。”我安慰着妮妮，顺手把波波罗搂了过来：“来，儿子，看老爸新弄到手的PSP和NDS！老爸有伤玩不了，你玩给老爸看。”“好哦，有NDS和PSP喽！”波波罗欢快地接过两台手掌机，但看到妈妈那几乎喷火的眼睛，便又把头低了下去，默默地打开了电源开关：“老爸，这画面怎么比你当年送老妈的GB还差？还是黑白的！”他边说边把屏幕送到我的眼前：满屏幕的方块，滴滴的电子音，以及屏幕上方醒目的商标“智力星”……我立即石化。那、那分明是仿制PSP、NDS的单机俄罗斯方块啊！

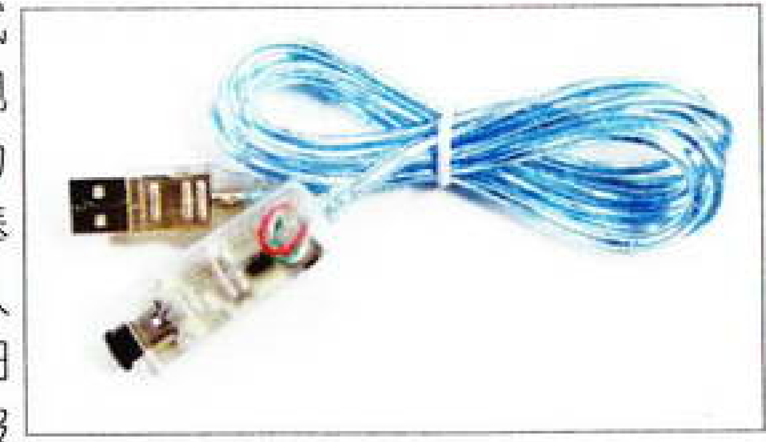
一失足成千古恨，我现在后悔得无以复加，但我儿子波波罗很争气，说要去迷宫里找他那些史莱姆之流的朋友一起去迷宫赚钱，争取在他结婚前把PSP、NDS买回来送给躺在病床上的他老爸我，虽然我不会在病床上躺那么久，但虎父无犬子这句话我是彻底信了，呵呵。只是妮妮又哭了，哭得我怪心疼的……

GBALink USB烧录器评测

马修：各位读者还记得上辑的《六月烧录快报》一文中介绍GBALink4.20版驱动后提到的GBALink USB烧录器吗？这真是一款让所有支持"GBALink系列"的玩友们扬眉吐气的好东西，因为一直被诟病的烧录时间慢的问题得以解决。而这篇文章，就是测试者的详细测试报告，相信还没用到这款USB烧录线的各位GBALink系列卡带用户看完此文后，能对这款EDIY系列的硬件新贵有一个全面的认识。



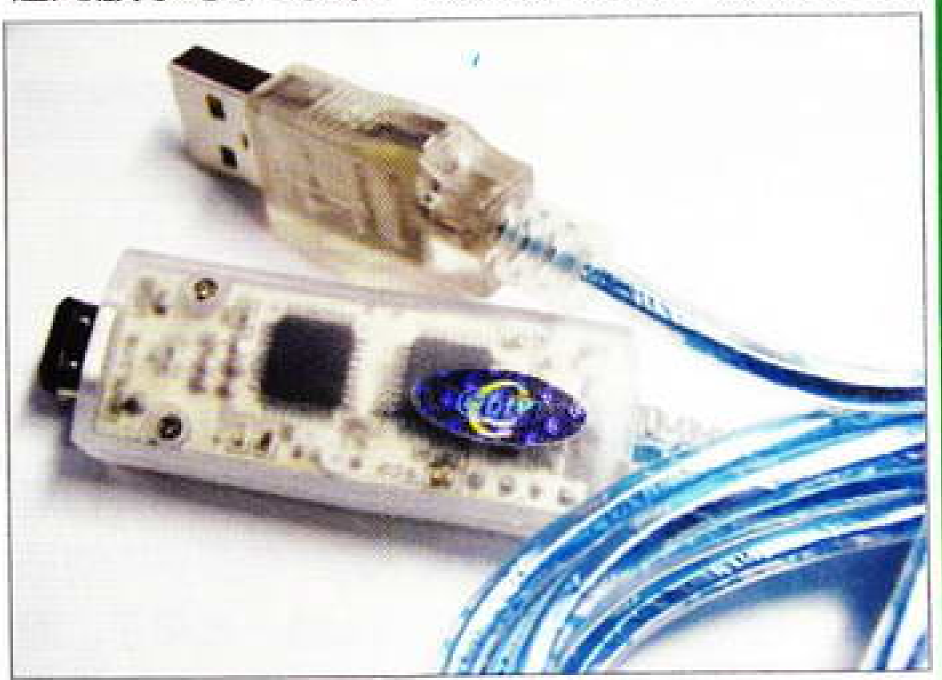
相信留意烧录行情的读者都知道，GBALink新开发的USB烧录器已经于7月1日对外公布了。其实在GBALink众多的用户里，要求推出USB烧录器的呼声一直很高，这从官方论坛多次由用户发起的投票倡议就可以看出，而且在如今几乎所有厂商的烧录器都纷纷使用USB接口的情况之下，GBALink推出USB烧录器也确实是大势所趋。我有幸成为这次新产品的测试员，现在就为大家奉上本人的详细评测报告，希望能够令大家对这个USB烧录器有更深入的了解。



一、外观与安装

首先我们来看看GBALink USB烧录器的外观，跟EZFA的十分相似，不说还以为是USB与某种端口的转接线呢(^o^)。线的两端分别是USB和GBA的通讯接头，烧录器的电路部分集成到GBA接口那边去了，看上去还是比较小巧的，电路集成部分虽然比EZFA的略大，但也绝对没有XG2T的第一代烧录线那么夸张。由于电路部分的外壳是透明的，不用拆开我们也可以清楚地看到里面的元件，由于排布得合理，电路显得比较整齐干净，这让人对它工作的稳定性先放了心。另外，我发现电路板与外壳之间仍然存在着一定的空间，似乎体积还有缩小的余地啊。(^_^)就我个人来说，这个USB烧录器的做工是非常满意的。





熟悉电脑的朋友都知道，USB接口的硬件在使用之前是需要先安装驱动程序的。这点虽然没并口那样来得方便，但在一次安装之后就可即插即用，这是不支持热插拔的并口拍马也追不上的；而体积小、速度快这些USB接口所独具的优势，更足以令并口望尘莫及了（好像有点夸张了^_^）。说回驱动程序的安装，我个人感觉是十分的简易，不需两分钟就可以搞定了，而且在过程中也没有出现任何异常的问题。至

于具体步骤，在官方网站和产品说明书上都有详细的说明，我也就不在此赘述了。

二、实测报告



▲测试烧录速度的GBALink ZIP 256M烧录卡。

接下来我们进入实测部分，具体方法是分别用GBALink并口烧录器和USB烧录器在相同的环境下烧写ROM，看看所需时间是否如官方所说。顺便简单报告一下测试的环境吧：电脑CPU是奔腾4，内存224MB，操作系统是Windows 98；采用的烧录软件是7月1日发布的4.20正式版，I/O延迟设置为0，优先级选High；选用的ROM是4个满标准容量的游戏，卡带是老版的GBALink ZIP256M，为求得最公平结果，每次烧录均是先擦除再烧写，并非使用"智能烧写"。测试结果请看下表：

游戏ROM	容量	并口烧写时间	USB烧写时间
马里奥赛车	32M	59秒	32秒
口袋妖怪 红宝石	64M	1分59秒	1分04秒
火焰纹章 烈火之剑	128M	3分58秒	2分10秒
《游戏王》动画	255M	7分50秒	4分19秒

从软件显示的烧写速度来看，用USB烧录器烧写相同的游戏，所需时间足足比用并口烧录器少了一半！GBALink USB烧录器的烧写速度已经达到与EZFA、EFA同一水平了。而且大家不要忘记，这次测试所用的电脑配置是比较低的，如果能够换上高级配置，相信烧写速度还可以有所提升！

（注：上期所得256M的7分种并口烧录时间也是实测数据，电脑配置不同，产生数据有差别属正常现象。）

差点忘了，GBALink USB烧录器支持以前并口版的所有功能，也就是说USB烧录器同样支持由D卡改造而来的烧录卡，下面我们就对此再做一次测试。测试的环境和方法跟刚才的一样，就是卡带由ZIP 256M换成了两盘改卡。第一盘板号是EL－29GBA，芯片是两块





▲改卡支持测试的两盘卡带的芯片。

64M的富士通BGA封装FLASH；第二盘板号是2R3232－3E5P L，芯片是一块128M的三菱TOSP52封装F LASH。由于这两盘改卡的容量都只有128M，所以无法测得256M的烧录时间。

第一盘卡测试结果如下

游戏ROM	容量	并口烧写时间	USB烧写时间
马里奥赛车	32 M	1分02秒	32秒
口袋妖怪 红宝石	64 M	2分03秒	1分06秒
火焰之纹章 烈火之剑	128 M	4分08秒	2分14秒

第二盘卡测试结果：

游戏ROM	容量	并口烧写时间	USB烧写时间
马里奥赛车	32M	1分12秒	56秒
口袋妖怪 红宝石	64M	2分22秒	1分53秒
火焰之纹章 烈火之剑	128M	4分44秒	3分44秒

结果比较出人意料，虽然这两盘改卡用并口烧录器进行烧写花费的时间差不多，但是用USB烧录器的话就拉开了一段距离。我个人估计是受到FLASH芯片本身的擦写速度不同影响，也就是说使用不同FLASH芯片的卡带烧写相同ROM所花费的时间可能有所不同，虽然用GBALink USB烧录器烧写改卡不一定能够保证大幅度提升速度，但比起并口烧录器始终也是快了。

说说这个GBALink USB烧录器的价格吧，官方建议零售价还是以前的98.00元，而并口烧录器就因此由98.00元调整为78.00元，不过据官方称，现在最新版的并口烧录器是经过改进

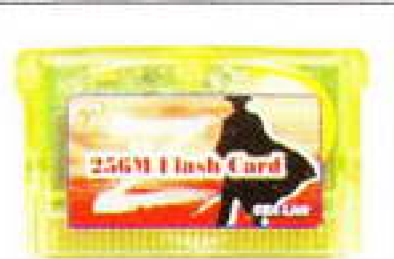
的，烧写速度比以前的旧版提升了不少，但由于我手上没有新版并口线的样品就不测试了。其实，我想现在买得起并口烧录器的也不缺这20块钱，在此强烈推荐大家选择更小更快的USB烧录器，特别对于使用无并口的笔记本电脑或者到网吧烧写游戏的玩家，USB接口更是他们的救星，相信没有不选择的理由吧！另外提醒各位，GBALink USB烧录器在包装盒上是贴有红色的“USB接口”标签的，大家可不要买错哦（里面依然保留了“饭盒”包装，挺精致的说^_^）！



▲买时注意包装盒左下有“USB接口”字样。

提到价格，GBALink现在的主打商品ZIP系列卡带已经于7月1日全面降价：ZIP 256M的价格由368.00元调整为348.00元，ZIP_SE 256M 的价格由498.00元调整为388.00元。ZIP_SE 256M的降幅达到了110元，玩家有意购买的话现在应该是最佳时机了，该出手时就出手！不过，对于刚购买不久的用户，这次降价对他们的冲击就比较大了，这从前段时间官方论坛上用户的怨声载道就可以看出。其实大家也别那么小心眼了，我们现在使用的电脑不也是天天在掉价吗？再说，ZIP卡带配上不断强化的烧录软件，早就已经值回票价了，还有什么好介意的呢？罢了，以上都是题外话……这次测试就到此结束吧（好像早就结束了^_^b），谢谢各位捧场！









▲这次的降价活动真是大手笔，刚刚有些贵族化的GBALink ZIP_SE 256M，也终于回到为平民大众所乐于接受的价格了。

GBALink系列烧录器回顾

GBALink USB的廉价推出，无疑给GBALink用户提供了最佳的选择，但正因为如此，陪伴广大GBALink系列玩家的并口烧录器也即将成为历史，正如评测所说，与USB烧录器仅差20元的新的并口烧录器很难再被消费者青睐，不管以后如何，评测的最后，我们还是放上各代GBALink系列的并口烧录线，以纪念这款让广大经济水平一般的玩家也加入到烧卡一族的平民烧录器材。

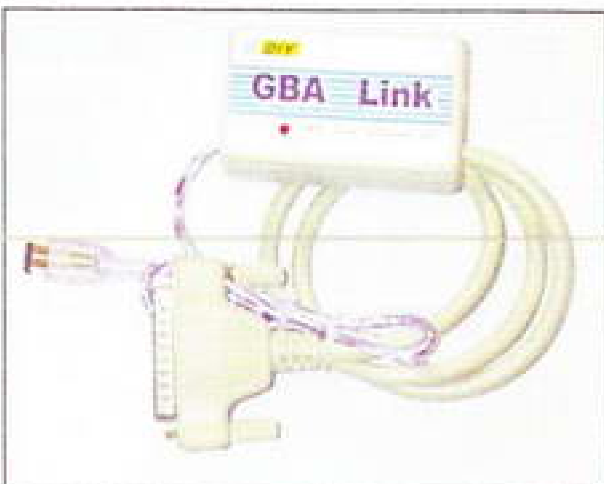


▲平民烧录时代的开始，2002年9月1日GBALink烧录系统正式上市时的并口烧录线，看起来非常朴素。



◀2002年10月2日推出的白盒包装配套的新外形烧录线，GBA端改成了蓝色透明，PC端小了一些，电路集成部分还增加了指示灯。

▶2002年12月12日推出的红盒套装的更新外形烧录器，PC端又小了很多，并与2003年6月3日正式推出的新品ZIP卡带同捆包装，ZIP系列的高性价成了系列新卖点并为EDIY赢得了众多的支持者。



▼2003年8月7推出的新版GBALink烧录器，采用蓝色透明外壳，并取消了线中间的“白盒子”，看起来更漂亮了，以后的一周年纪念版等各种包装内都是这种烧录器了。



GBALine烧录产品详细评测

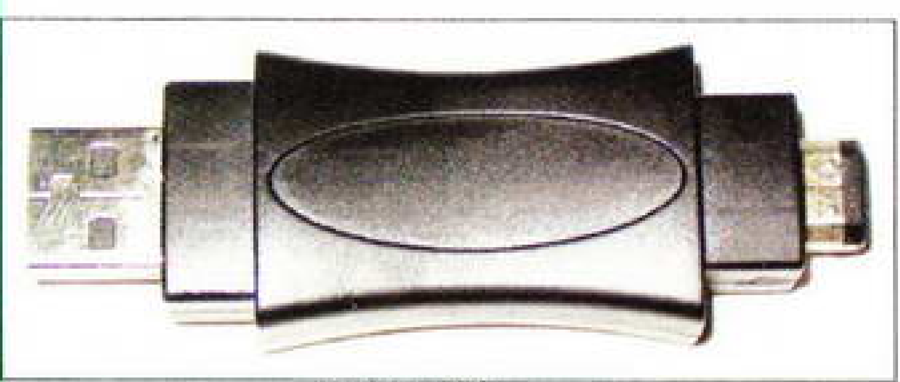


印象中还没有任何一款烧录厂商像GBALine这样在上市前就喊出“革命”那样震撼的口号，也没有一款烧录产品像GBALine这样推出后便令玩家质疑甚至厌恶。不管怎么说，GBALine已经上市了，而我们玩家也多了一种选择，除去厂商曾经的过度宣传，这款烧录产品的性能究竟如何？下面就让我们一起来了解一下吧。

近来GBA的烧录产品不断增多，而且各有特点，让不少玩家都兴奋不已。在这么多的产品中，已经定型的Line产品颇具创新概念，相信读者在看完这篇测试文章后会有一个非常明确的认识。

一、产品介绍篇

说起Line我相信大家都不会感到陌生。因为在Line新产品还没有正式公布的时候。Line就发布了一个让玩家感到非常兴奋的新产品价格宣传：Zip128M+烧录器=109元，Zip256M+烧录器=280元。这个价格发布后很多玩家都把注意力集中在Line的革命性产品的身上，很多玩家都非常希望这个价格能够实现——毕竟在中国玩掌机的多数都是学生，实惠的价格是对玩家最好的优惠。不过在大家等了将近两个月的时候，Line的产品正式发布，价格却没能够达到当初的宣传承诺，所以不少人对Line产生了厌恶情绪。这样的结果让Line自身也相当苦恼，夸大宣传的恶果最后还是会体现在自己的身上。不过近期Line的态度比以前务实多了，希望能够挽回以前造成的不良影响，不过好的产品应该不会被自己犯的错误淹没。就在6月1日的当天，Line的正式产品规格出来了。其产品的概念分成两个组成部分：第一部分是AnyU，第二个部分是AnyC。



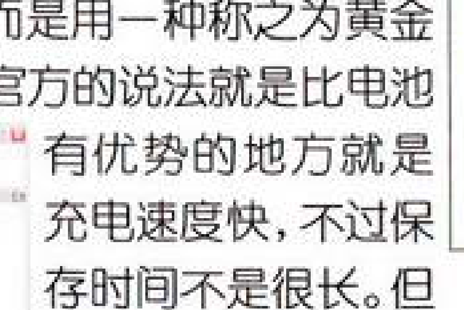
▲AnyU产品。

AnyU是一个以USB移动盘（简称U盘）为基础设计的产品，它的作用就是充当烧录器，因为这个AnyU是双头接口设计的，一端是USB接口，另一端是GBA的EXT联机接口，这样的设计理念是“用U盘来装游戏想玩哪个就烧录哪个”，因为U盘使用的NAND闪存容量性价比很低，特别是128M大容量的AnyU优势更明显。AnyU还支持自己的专用格式XTC，这个格式可以在压缩效率和解压缩上面找到一个平衡点。

AnyC是一个普通烧录卡设计。运行GBA游戏的时候都是烧录在这个卡带上面才能运行的，也就是说AnyC卡带的容量就是运行游戏容量大小的限制，AnyC的设计很简单，就是一个最普通的烧录卡。内部使用的SRAM芯片容量是512K的，这个AnyC没有使用电池作为SRAM的保存使用，而是用一种称之为黄金电容的产品来保存记忆，用Line官方的说法就是比电池有优势的地方就是充电速度快，不过保存时间不是很长。但是配合AnyU的SMS(超级记忆棒系统)存档保存没有问题。目前AnyC有另外一个可以合卡的版本，称为AnyCII。这个卡带具有GBA的合卡游戏功能，可以不用换游戏都必须重新烧录了。AnyCII产品采用绿色的透明外壳。看上去比AnyC好看。



▲AnyC 128M产品。



▲官方发布的AnyCII图片。

二、软件介绍篇

因为Line这套烧录系统的烧录工作都是在AnyU完成的，所以Line开发了一个称为Rom Editor的软件。这个软件可以在PC上完成诸如金手指添加、存档格式转换、压缩添加等功能，使用AnyU烧录的时候必须经过这个软件的修改后才能正常使用，因为AnyC卡带是使用软件存档修改的。软件的界面如下图：



▲1 .3B1版本的ROM EDITOR软件。



▲ROM Editor软件常规参数设置。

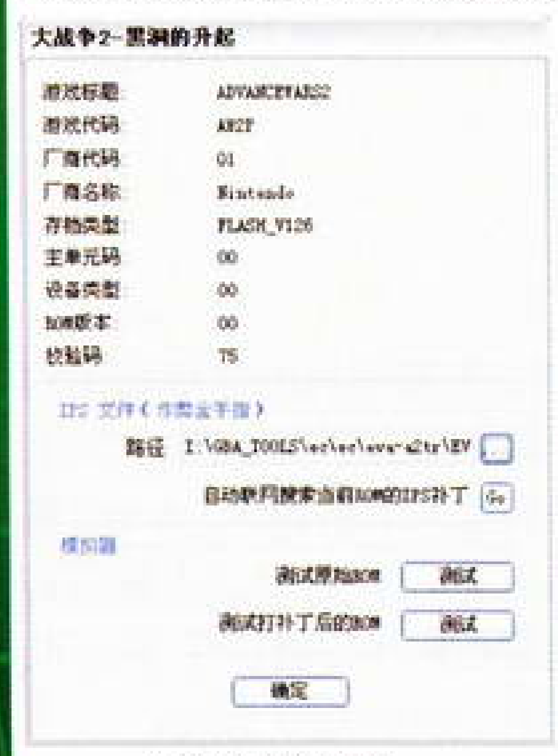
Rom Editor软件目前最新的版本是1.3B1版本。这个软件还有一个特点就是集成了ROM搜索查询的作用，其设计好处就是可以让玩家更好地管理自己的ROM，非常方便。通过上面的图片就可以看出ROM管理功能是具有游戏运行图片预览功能的，能够非常直观地了解到游戏的内容。

Rom软件的基本设置很简单，就在软件工具－选项这个设置里，打开后可以看常规参数的选项，一般玩家在刚使用的时候最好默认使用原来的选项。



▲设置ROM存放、存档存放、模拟器路径、ROM修改后的路径使用的缺省目录设置。

ROM的金手指功能是使用IPS文件进行支持的，在添加修改游戏的时候双击游戏ROM就会弹出ROM属性菜单。



▲ROM属性界面。

在这个游戏属性设置内可以看到很多游戏的内部信息，如设计开发的厂商游戏名字、存档格式等等。在IPS文件路径内选择了IPS金手指文件后就可以让游戏支持金手指功能，在获取IPS文件方式上ROM Editor提供了最为方便的方式，只要能够上网点击“自动联网搜索当前ROM的IPS补丁”旁点的GO按钮，就能够自动连接网站搜索到需要的IPS补丁文件，当然并不是所有的游戏都有。这个缺点就需要Line发布自己的金手指支持文件的最新版本Rom Editor软件。最好能够直接支持EC金手指文件方式，因为国内使用金手指还是这个版本的金手指最好用。Rom Editor软件的使用很简单明了，玩家在使用10分钟以后都能够很好地掌握，在易用性方面的确不错。

在软件组成部分还有一个对于AnyU来说比较重要的软件——ToolKit。这个软件的作用是提供格式化AnyU和升级AnyU内部的GOS系统的。目前这个软件的最新版本是1.2B1。

▲AnyU Toolkit简单明了的设计。

格式化是针对AnyU使用的，选择格式化功能后会自动识别AnyU，不用玩家去手动选择。而点击更新GOS按钮后会出现AnyU盘符选择，大家在选择的时候一定要注意看自己的AnyU盘符是哪个，千万不要弄错了。



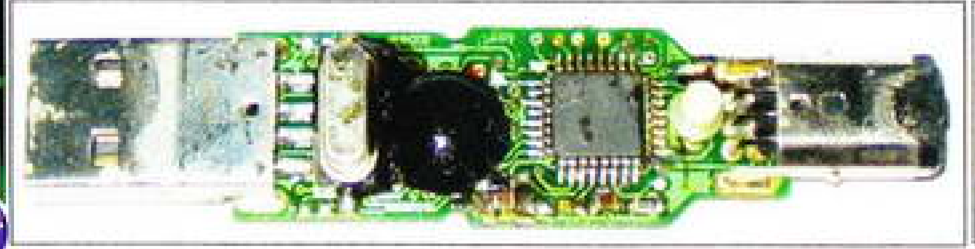
▲注意选择正确的盘符，再升级GOS系统。

在点击确定按钮之后就出现一个对话框。询问是否升级GOS系统，点击是就可以了。AnyU在Windows 2000或者Windows XP都是可以自动识别的。如果使用的系统是Windows98可以下载98专用驱动程序。

三、硬件篇

AnyU产品的硬件工艺看起来不算很好，这是因为由于U盘的设计方式已经模块化的结果，属于没有什么难度的东西。

图片中黑色圆形的ASIC芯片是用来管理U盘功能的，而正方形的芯片是用来引导GBA程序





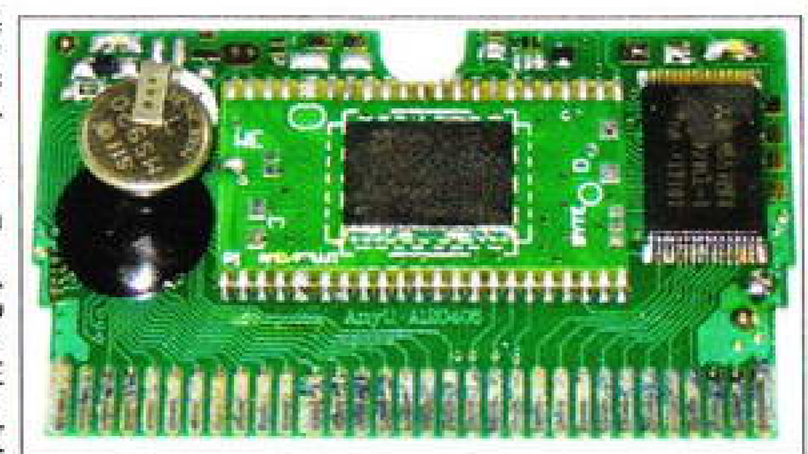
▲ AnyU PCB 正面。



▲ AnyU PCB 背面。

使用的，对应GBA EXT端口；在闪存使用方面使用的是三星的NAND型闪存，所以在品质上面是不会有任何问题的。（三星的闪存多数被市面上的众多U盘采用，这个也是其良好性能的最好体现。）我收到的测试品是32M的AnyU，型号是K9F5608UOC，芯片生产时间是2004年第四周。

AnyC卡带的控制芯片不是采用CPLD芯片而是直接使用ASIC芯片，这样做的好处就是耗电量非常低，品质问题还是可以放心的。闪存使用的是AMD的MCP闪存，了解烧录卡产品的玩家可能觉得这个闪存芯片有点似曾相识的感觉——没错，GBA Link的产品Zip烧录卡上就是使用这个芯片来实现压缩功能的，当然这里的AnyC是没有使用到MCP闪存的SRAM功能，所以这个AnyC没有压缩功能。黑色的ASIC芯片上面的银色的纽扣状的东西就是黄金电容，SRAM芯片是三菱的M5M5512KV，容量是512K。这个AnyC的工艺也不算很好。应该与市面上的普通卡带差不多，所以AnyC的价格并不昂贵。



▲ AnyC 卡带的 PCB 图片。

四、测试篇

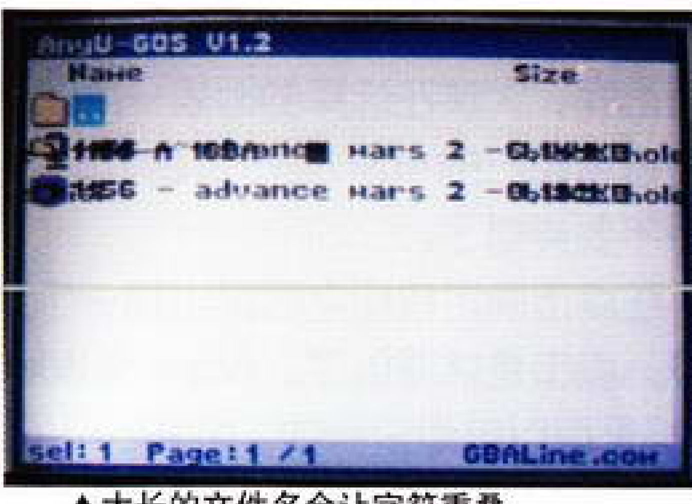


▲ AnyU 产品的 GOS 运行界面。

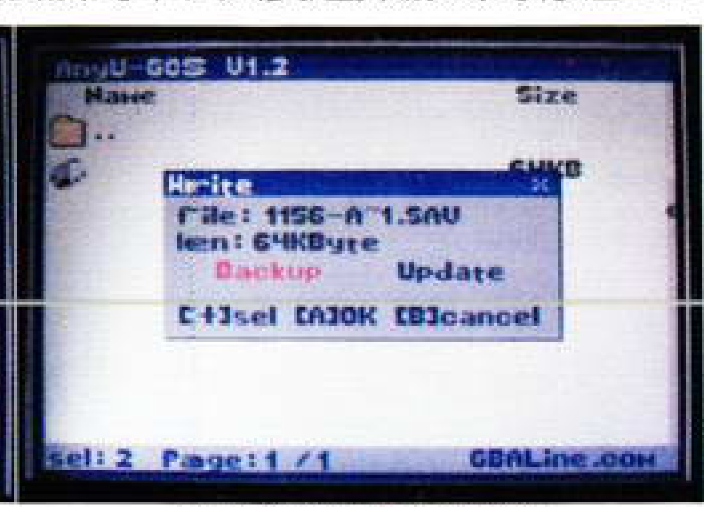
由于AnyU产品的特殊性，所以电脑平台的性能影响对AnyU来说是一点都没有，因为烧录过程都是在GBA端进行的，与电脑没有什么关联性。测试的AnyU是32M的版本，AnyC是128M版本。测试使用的游戏有5个：《星之卡比 镜之大迷宫》、《SD高达G世纪A》、《口袋妖怪 红宝石》、《口袋妖怪 火红》、《超级大战争2》，所有ROM经过OffLinelist验证通过。

AnyU的GOS系统很好用，与Windows的图标形式相差不大。进入Game目录就能够看到游戏文件。GOS系统是支持长文件名的，不过如果文件名比较长的时候在GBA上面看到的就是图片中的这个样子。

AnyU支持SMS方式，不过支持方法比较特殊。首先用模拟器运行一个游戏然后退出，就会自动生成一个sav的存档文件，把这个文件不要修改地将其复制到AnyU中。为了便于区分最好建立一个专门保存SMS存档的目录。保存或者更新SMS的方法很简单，只要选择游戏的存档sav文件按下A键就能够更新或者备份存档了。如右图Back up就是把AnyC卡带的存档保存到AnyU的U盘当中，而Update就是把AnyU的存档读取到AnyC卡带中。测试烧录时间如下：



▲太长的文件名会让字符重叠。



▲ AnyU 烧录游戏的截图。

游戏名	存档格式	游戏容量	压缩后容量	烧录时间
口袋妖怪 红宝石	FLASH1M_V103	64M	5715KB	2 分钟
超级大战争 2 黑洞的升起	FLASHV126	64M	6132KB	2 分钟
SD 高达 G 世纪 A	EEPROMV124	128M	10468KB	4 分 40 秒
口袋妖怪 火红	FLASH1M_V103	128M	7342KB	3 分 50 秒
星之卡比 镜之大迷宫	SRAM_V133	128M	8067KB	4 分 10 秒

备注：《口袋妖怪 火红》烧录后白屏，应该是存档格式不支持造成的。

最后进行连续运行测试，使用游戏是《超级大战争 2》，测试用 GBA SP 为我们的太阳限定版 SP，8 小时 30 分灯红；9 小时 40 分关闭。



▲ AnyU 的 SMS 界面。

五、测试总结。

AnyU产品的设计概念是比较新颖的，使用一个U盘来作为烧录器的确是一个很好的点子。因为U盘添加游戏速度比烧录卡快许多，而且它是一个真正的可以当U盘来使用的烧录器，哪位朋友如果需要买U盘那么可以考虑这款产品了。这个U盘的存在概念可以让 AnyC 的 GBA 合卡游戏功能弱化，因为拿着 AnyU 就可以随时随地烧录，可以说 AnyU+AnyC就是一个超大容量的GBA游戏卡。笔者经过测试发现，AnyU 可以直接支持普通卡带的烧录，而且支持芯片比较丰富，像NEC、富士通、AMD、ST、INTEL、三菱等芯片都能够很好地支持，所以对于改卡一族来说可以随时改卡随时烧录检测卡带是否正常，这个特点也可以吸引更多的玩家购买 AnyU。



▲ GBALine 的包装盒。

最后对 GBALine 的优缺点总结如下：

优点

1. 采用U盘+GBA通讯端口设计，产品实用性强。不再只是一个传统意义上的烧录卡；
2. 支持普通卡带的烧录，能够获得更多玩家的认可；
3. 支持 SMS 功能；
4. 体积小巧便于携带；
5. ROM 修改软件 ROM Editor 集成 ROM 管理功能；
6. AnyU 支持 XTC 压缩功能，给你更大的存储空间。
7. 使用三星名厂 NAND 闪存，U 盘品质最根本的保证；
8. AnyC 采用 ASIC 芯片，卡带运行时间长。

缺点：

1. 早期的过度宣传给 Line 自身造成了不好的影响。
2. 由于 ROM Editor 软件的存档支持缺陷，造成《口袋妖怪 火红》无法运行，希望升级软件可以解决。



3. SMS支持方式需要使用模拟器补助，希望能够直接在GBA端成功建立 SMS 文件。

AnyU 的价格分别是 32M 的 158 元，64M 的 238 元，128M 的是 280 元；AnyC 的价格是 64M 的 68 元，128M 的 138 元；AnyC Ⅱ价格是 64M 的 98 元，128M 是 180 元，256M 是 280 元。目前 Line 官方对产品实行 8.5 折的优惠促销活动，需要的朋友可以在这时考虑购买。想知道更详细的信息可以到Line 的官方网站www.GBALine.com 上面了解。

擦亮眼睛玩正版

文 上海 ORO_DeviL
编 马修

——GBA的Z版卡、D版卡及二手Z版卡的鉴别

各位GBA玩友，您是否以购买Z版卡带的方式来作为支持喜欢的厂商和喜爱游戏的实际行动呢？当您怀着激动的心情付了钱接到卡时，您是否怀疑过，BOSS递给你的卡，是否真的是Z版？即使是Z版，那你能肯定它确实是新卡而不是二手Z版卡吗？当一腔热情被JS利用蒙骗时，这可真让人抓狂啊。不过别怕，只要我们掌握了相关的知识，JS再黑也黑不到我们。下面这篇文章，就是教大家来如何鉴别Z版卡、D版卡与二手Z版卡，大家一起看看吧。

虽然目前国内很多玩家都通过烧录卡或D卡来玩GBA游戏，但GBA上一些上乘佳作还是非常值得购买Z版来收藏的——说到买Z版，就不得不和JS打交道了，为了不被骗，了解一些Z版的相关知识还是很有必要的。笔者接触GBA已经好几年了，各种卡都买了不少（Z版、D版、二手Z版），所以在这方面还是有一定心得的。在此把我的经验写出来，以供大家参考。

Z版卡和D版卡的区别

1.Z版卡正面的标签上有钢印敲出的字，这是Z版和D版的最大区别之一，即使是做得非常好的D版也不会去敲这个钢印的（至少我没碰见过）。另外，美版和日版卡带的标签上的编号也有所不同，美版的最后是“USA”，如“AGB-AAME-USA”（美版“月轮”的编号）；日版的最后是“JPN”，如“AGB-AFEJ-JPN”（“封印”的编号）。另外，“AAME”中的“E”代表这个软件的语言版本是英语，“AFEJ”中的“J”则代表这个软件的语言版本是日语，之所以说这个，是因为有的D版标签上的编号混乱，文字是日版，编号却是美版的。如果有D版卡在其他方面很逼真，那么这种细节问题就是需要注意的了。（这种D卡笔者是看到过的。）不过也有例外，如小神游GBA的卡带上既没有钢印、也没有编号，鉴于目前的小神游GBA卡带都是随主机附送，因此可能以后的零售版卡带上会有钢印和编号。建议想购买小神游GBA的朋友去正规代理商那里购买，这样质量比较有保障。

2.Z版卡一般都有一本说明书、一张质保单（质保单，需要寄回生产商处，对我们没什么用）、一张卡带的保洁说明（只有一张薄薄的纸），有的卡带的说明书和“保证书”是连在一起的，有的卡带里是没有保洁说明的，这点需要注意。Z版说明书的印刷质量非常好，通常都有几十页（也有例外，“白夜”只有16页），这是D版商所做不到，也不会去做的。用过D版的都应该分得清楚的。D版的包装盒的材料是压塑纸，而Z版的包装盒的材料不是压塑纸。压塑纸的反光很强，摸上去很滑；Z版则反之，但有些二手Z版可能因为盒子坏了，就用D版的盒子代替了，这个我会在后文说明。



3.看卡带接口，Z版的卡带接口非常平整光滑，而且在卡带接口处的印刷线路板的颜色是白色的。D版的在“卡带接口”处的印刷线路板的颜色一般是和整块板子的颜色相同且略淡一些，极少有白的。其中很重要的一条，就四卡带接口上方的一排编号。图片里卡带接口上方的那段编号D版是不会有的（有做得好的D版在“卡带接口”的上方也会有一段编号，但一般不会是这种样子）。注意最后的一段编号，格式为“AGB-EXX-01”，如果“XX”位置上是“01”，说明这盘卡没有记忆功能（如《魂斗罗》等）；如果是“02”，说明这盘卡用的是FLASHROM记忆（如“《索尼克A》等）；如果是“03”，它用的是EEPROM记忆（如《马里奥A》等）；如果如图中的“06”，就是电池记忆了，（看，印刷线路板上不是焊着一颗大大的电池吗）。另外，Z版卡上这段编号不用拆开卡就能看到。

4.卡带ABS工程塑料外壳的做工，这个就比较难表达了，只要多看Z版就很容易分辨。总的

来说，大多数D版做工还是与Z版有差距的（有极少数D版做得非常好，几可乱真，要小心），建议买Z版卡之前先去借几盘Z版来看看。

5.螺丝，其实现在这个已经不太适用了，但还是放在这里给新手看看，Z版的螺丝是Y字口的，早期的D版用的是十字螺丝，不过现在的D版绝大多数也都改用Y字口螺丝了，而且做工好的D版是没有任何破绽的。不过几乎所有的D版都会在螺丝孔上贴一张易碎贴（质保？—_—），原装Z版卡是绝没有这种东西的。当然，如果是小卖店BOSS贴的用来证明卡带是从他们店里卖出的易碎贴那就另当别论了，不过一定得让他当着你的面把易碎贴贴上去。如果买Z版卡时碰见已经贴了易碎贴的卡带，那我劝你还是别去买。

以上五点就是Z版和D版的主要区别。接下来我们再来看看新的Z版卡与二手Z版卡的区别。

全新Z版卡和二手Z版卡的辨别

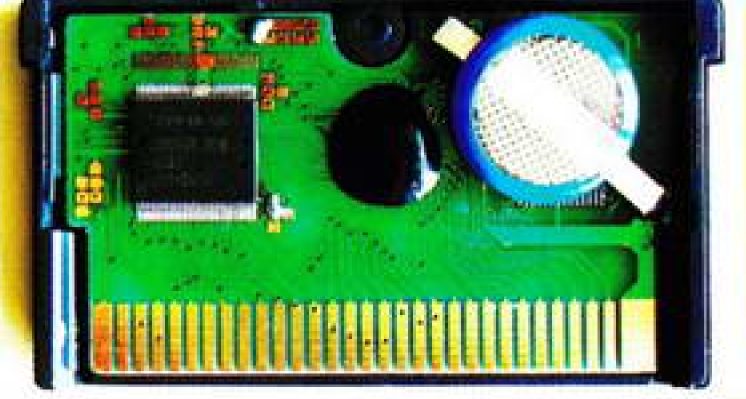
其实，JS用D版冒充Z版只能骗骗菜鸟。真正容易蒙蔽人的是用二手Z版卡冒充新Z版卡。日本的二手Z版卡不但便宜，质量也非常好，不少的JS对此垂涎欲滴，欲以二手货代替新品赚取差价，下面就来说说区分全新货和二手货的方法。

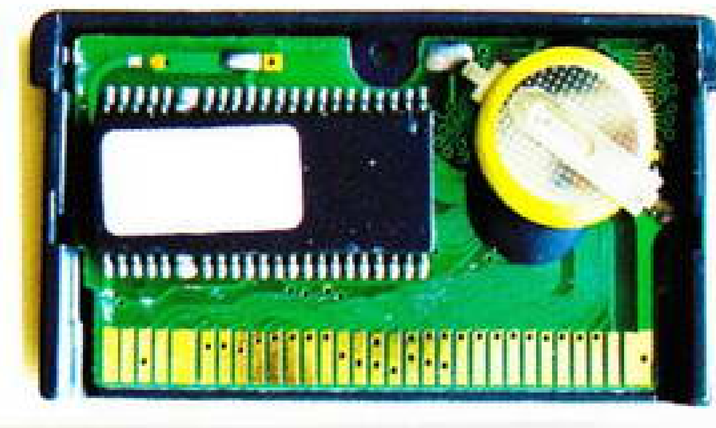
1.这点区别卡带是否是二手的最重要的一项，Z版卡的线路板是由左右两个突起的卡子来固定卡槽里的（如上页图中画圈处），如果是一盘使用过一定时间的卡带（注意，是“使用过一定时间”的），这两个卡子会因为卡带插拔并频繁的缘故而发生形变（其实就是断掉，但不会脱离原先的位置，这就是Z版工艺水平的体现），所以只要一摇卡带就能感觉到卡里面的芯片在动且会有声音。因此在买卡带时只要是遇见这种卡，不管JS怎么花言巧语说是新卡都别相信——其实这就是Nintendo防止二手卡带翻新再出售的一种措施，早在GB时代就已经有了，不过那时的GB卡的印刷线路板是用一个卡子来固定的，相信只要拆过Z版卡的人都会知道。还有，前面强调的“使用过一定时间”中，只有经常插拔的卡才会有这种现象，而不太插拔的卡是没有这种现象的。例如我的Z版《封印之剑》，由于基本上是不从GBA上拔下来，所以到现在还是和新的差不多。因此这点虽然重要，但也不是惟一的鉴别标准。

2.再说说外观，只要是用过一段时间的卡带总是会有一些痕迹的，卡带接口和卡带背面都会有一些划痕，严重程度视卡带使用时间的长短而定。包装盒和说明书自然会有磨损，“保证书”、卡带保洁说明也有可能会缺失。而有的二手Z卡因为原盒损坏严重，所以被换成了D版的包装盒了，这个要注意。

3.原装日版卡盒外面是没有塑封的，里面的东西容易被人调包，买的时候要注意；而原装美版卡盒的外面有塑封，所以买美版卡时如见到外面没有塑封的就要小心了。（虽然塑封这东西伪造起来很简单………）

以上就是购买Z版GBA卡带所需要注意的事项，有些是用教训换来的（—_—b）。总之买Z版要胆大心细、处处小心。由于水平有限，错误、遗漏肯定存在，请大家多多指教。也希望大家能量力而行地支持Z版，让更多厂商关注大陆市场。最后祝大家游戏愉快！









▲文章结束，再放出一些Z版卡和D版卡的芯片，大家也来比较一下，图中被圈住的部分可是Z版专有的哦。

硬件短消息大杂烩

七月，任天堂给大家带来了接二连三的好消息：NDS外形确定，颇具时尚魅力；新作《口袋妖怪 绿宝石》即将发卖，新的限定版GBA SP《口袋妖怪 绿宝石》限定版开始接受预定，价格和普通GBA SP完全相同，而国内烧录界也是大事连连……不说了，大家细细地看正文吧。



掌机周边家族不断壮大 SP专用相机现身

任天堂把GBA SP制作成单一的游戏机，当然是最大限度的降低成本让玩家玩到最好的游戏，不过玩家未必满足，总是想方设法地给GBA SP增加这样那样的功能。曾经一度炒得沸沸扬扬的GBA摄相头最终以24.9美元的低价格上市，这自然是广大GBA玩家的福音。现在GBA SP大大普及，更加方便的SP专用相机又被著名的周边厂商nYko推出了。该相机可以存储20张照片，可以通过9针串口与电脑联机传输数据。从画面上看，该款相机与GBA SP搭配得非常完美，造型上也比之前上市的GBA相机更加时尚，，而且摄相头并不是暴露在外，只有在需要时，才会弹出来。不过关于这款相机的价格还是未知，便宜的话各位可不能放过哦。



《口袋妖怪 绿宝石》箭在弦上 绿宝石限定版主机现形

《口袋妖怪 绿宝石》9月16日发售，新的限定版GBA SP也公布了，该主机沿袭红宝石限定版、蓝宝石限定版的惯例，绿宝石限定版将采用天空之龙的绿颜色，主机外壳上也有天空之龙的图标。该主机从8月16日0:00开始接受预定，预定活动到9月10日8:00停止，主机将于9月中旬发售，售价12500日元，这和普通GBA SP的价位完全相同，不知道将来能否进入国内，会卖到多少钱。不过，绿色外壳的SP看起来确实非常酷啊！





ZIP新卡上市，EDIY夏季二次出击

对于国内烧录界来说，最具震动性的消息便是最新烧录卡GBALink ZIP II的推出了，由于截稿时间关系，所以没能作出详细的评测，只先把官方的说明放出来，给各位即将购入烧录卡的玩家以参考。

压缩功能仍然在，256M的ZIP II可以压缩最大容量128M的Rom，128M的ZIP II卡带可以压缩最大容量64M的Rom；32M的Rom解压缩时间仅用5秒，64M的Rom解压缩时间是12秒。并加入了支持“《口袋妖怪》系列”和“《我们的太阳》系列”的实时时钟功能，官方公布测试游戏时间



为6小时2分~8小时12分，数据如果属实，那么大家将又多一款省电的烧录卡供选择。而配合GBALink USB烧录器，烧写速度为120k/秒左右，烧写满256M容量数据用时4分半左右。

该卡带仍保留原有ZIP卡带的金手指功能和SMS功能，卡带的建议零售价为428元。配套软件4.30版已经在EDIY网站放出。

下期，将给出大家关于GBA Link ZIP II的详细测试，敬请期待。

新周边，让你的GBA成为可视电话

各位想没想过让自己的GBA和GBA SP作电话使用？这不是梦，通过下面这个周边可视电话卡，您的GBA和GBA SP不仅能当作电话使用，还是可以看到对方的可视电话，呵呵，爽吧？

这款周边是由DIGITAL ART会社宣布推出的，全称“Campho Advance”，已于7月30日发实，价格19000日元。把这个电话卡插入GBA卡带插槽再接上电话线，就可以通过卡上的摄像头和附带的耳机话筒与对方进行视频沟通，电话卡上的摄像头约11万像素，可显示每秒5祯的影像，通过专用的AC电源给可视电话卡供电。



火影忍者主题SP保护贴发卖

Tomy是一家非常会赚钱的公司，把一款《火影忍者》几乎炒上了天，继限定版主机后，Tomy又公布了火影忍者的SP保护贴，这个保护帖是纪念《火影忍者》上市而推出，预定于8月上旬发卖，价格525日元。

其实SP保护贴大家早就已经司空见惯了，不过这种纪念性质的，还真不多见呢。







Ewin0.66版驱动完善三大功能

Ewin推出时即以独特的理念赢得了一批游戏用户的支持，经过几个月的努力，Ewin也逐步成熟起来，继0.35版初步实现插件升级功能以来，仍然在不断地完善和增加各种功能，此次的0.66版，主要实现了三大主要功能：

1. 休眠功能

游戏中玩家可以按相应的键位使得游戏休眠，再按相应键位可以将游戏唤醒，整个过程GBA SP只花费很少的电力，同时也无需存档，这个功能几乎支持所有游戏。

2. 超级记忆棒功能

超级记忆棒功能现在大家都知道了，就是卡带的硬件备份系统，该功能可以从根本上保证了游戏存档的安全性，同时也可以有效扩充游戏的存档空间，这个功能可以通过快捷键位复制和粘贴来完成。



3. 金手指功能

金手指代码是Ewin全新设计的，理论上支持无限条作弊码的同时启用，从而使用会更稳定——但这只是理论上，这个功能是最近才刚刚开发完，易用方面厂商也正在改进，各位对于这项功能还是先观望一下吧。



文 任天堂世界论坛 陈海　编 铭风



本游戏作为掌机上的一个即时战略的游戏，无论从画面上还是系统上十分出色的。游戏十分考验玩家的操作，如果手脚慢的话等你招募一队兵后敌人两三个部队就冲过来了。玩家可操纵的兵种随着游戏的进行而越来越多，找出最适合自己的队伍来和朋友对战吧。

魔兽使 モンスターサマナー **GBA**

◆Ertain/Think and Feel ◆SLG ◆2004年7月14日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆64M ◆5800日元
◆GBA专用通信对战线

操作详解

A 确定

B 取消/选队伍

按住R+B可以提高对话的速度（也可以按START跳过）

大地图操作



移动：选择移动到地图上可选的村庄或者其他地方等等

Deck编辑：选择自己的怪物，把更强的怪物加入自己的队伍，弱的可以替换出来。

游戏记录：保存游戏的当前记录，有两个空间可提供保存。

系统和个人资料：可以查看道具的收集和怪物的收集，右边可以看到主角的基本资料，包括能力和经验等等，以及战斗的回数。

游戏设定：更改游戏中的各种选项

教学及Help：和主菜单的一样，游戏中不明白的地方可以阅读一下。

战斗前操作



战场介绍画面，上面的四个选项分别是Deck编辑，Deck参照，Clear条件，战斗开始。

Deck编辑：对队伍进行编辑。

Deck参照：对比2方的兵种。

Clear条件：包含胜利和败北的条件。

战斗开始：这个不用多解释了吧。

兵种相克



飞行系的魔物在受到地上来的直接伤害时只受到0.75倍的伤害，受到空中部队的攻击时伤害是1.5倍。而在受到弓箭的间接攻击时会受到3倍的巨大伤害！

龙族打魔族时攻击力是1.2倍。龙族打兽族时攻击力是0.8倍。

魔族打兽族时攻击力是1.2倍。魔族打龙族时攻击力是0.8倍。

兽族打龙族时攻击力是1.2倍。兽族打魔族时攻击力是0.8倍。

直接攻击的怪物靠近间接攻击的怪物时，间接攻击造成1次伤害的同时，直接攻击可对其造成2次伤害！

兽族普遍特点：攻防平均

龙族普遍特点：速度快

魔族普遍特点：擅长在后方支援和回复。

MP系统介绍

召唤师本身有一定的MP，再加上夺取魔法阵加10点，就是召唤师能用的MP，也就是说不管打倒多少怪物，MP都不会增加，只有自己的怪物死掉，MP才会补充，所以不要想耗掉敌人的MP，那是不可能的，敌人的怪物是打完又来，没完没了。

关于S评价



1.己方破坏的祭坛越多越好，被破坏的祭坛越少越好。

2.杀敌人数和被杀人数。

3.过本章时所占领的祭坛多少。

4.过关时间。

属性介绍

地属性攻击：使敌人混乱

火属性攻击：无特殊效果

冰属性攻击：使敌人移动缓慢

雷属性攻击：麻痹敌人，暂时不能行动

关于AP介绍

AP可以升级己方（包括怪物和祭坛）的攻击和防御等，是随时间而积累的。



1.怪物升级：

第1项为攻击加权（重要！）可以升4级，前两级每级+10%，后两级每级+20%

第2项为物理防御力加权，可以升4级，前3级每级+10%，后一级每级+20%

第3项为魔法防御力加权，可以升4级，前3级每级+10%，后一级每级+20%

如果想打堡垒战的同志注意了，一定要注意每个怪物的特点，扬长避短。一般是升肉盾的防御力和阻击手的攻击力

2.祭坛升级：



第1项可以升两级，第2级HP+2000，并且可以攻击别人，第3级HP+2000，并且获得+5的攻击力提升。

第2项只有在强化过1次祭坛后才能使用，每升一级祭坛的攻击力提升10%

第3项是获得防御力的加权，每升一级敌方对己方祭坛伤害力－10%

关于契约



只有和相应的怪物达成了契约才能在战斗中召唤出来作战。在战后一般都能和战斗中的敌人达成契约，不过也有例外，例如在遗迹遇到的神兵，只有第2次去的时候才能得到。

特性介绍



单体1：顾名思义就是最多只能召唤一只。

地属性防御：受地属性攻击伤害1/4。被雷属性攻击到伤害为3倍。

冰属性防御：受冰属性攻击伤害1/4。被炎属性攻击到伤害为3倍。

炎属性防御：受炎属性攻击伤害1/4。被冰属性攻击到伤害为3倍。

雷属性防御：受雷属性攻击伤害1/4。被地属性攻击到伤害为3倍。

破坏：对祭坛的伤害为5倍。

占领：被破坏的祭坛进行占领。

对魔族攻击：对魔族攻击伤害4倍。



对龙族攻击：对龙族攻击伤害4倍。

炮弹攻击防御：炮弹攻击伤害1/5。

水生：在水中战斗的时候移动及攻击力为1.5倍。

间接攻击防御：受间接攻击伤害为1/2。

直接攻击防御：受直接攻击伤害为1/2。

植物：受雷、冰、地属性攻击伤害为1/4，被炎属性攻击为3倍。

机械：受炎、冰、地属性攻击伤害为1/4，被雷属性攻击为3倍。

属性防御：不受任何的异常状态。

软体：物理攻击伤害为1/2魔法攻击伤害为2倍。

防御率无视：无视对手的防御力。

不可视：一定距离内才能发现对方。

流程攻略



人类中有能使用魔法力量召唤魔物的人存在，这些人被称为“魔兽使”。这个世界存在着3个大城市，各自的城市都拥有被统称为“三贤者”的伟大的召唤士。许多召唤士都前来拜访他们来学习召唤的技术和知识。三贤者会给予来访的召唤士考验，通过全部考验的人被称为“召唤君主”，成为人们的憧憬和被尊敬的对象。



故事从主人公凯斯也以“召唤君主”为目标开始……

接受了师傅的教诲后来到野外和同伴进行练习。

胜利条件：敌方召唤士死亡／祭坛占领

败北条件：主人公死亡／祭坛被占领

这是第1次真正的战斗，主要是让玩家熟悉刚才才学会的操作系统，所以不是很困难，地方的兵种也只有步兵和飞兵，所以召唤飞兵就可以了，大概有了3，4只后就可以直接冲了。最好是占领上方的祭坛，这样的话评价会高些，自然经验值也会高出很多。

战后玩家可以自由地在大地图上进行行走，也可以进行队伍的编辑，整理好队伍了后，前往下一个地点，发现村子正遭到一个发狂的召唤使者袭击，主角当然是奋勇相救咯。

胜利条件：敌方召唤士死亡

败北条件：主角阵亡

敌人的那4条火龙是间接攻击的类型，不要莽撞地派上飞兵直冲。他们只是在地图的中间那里堆积了4只。可以利用弓手的射程的优势将他们一一歼灭。敌方的召唤士一般只召唤地面系的兵种，依然依靠飞兵往前冲。

回到村子里，村长委托主角在森林里消灭魔物，主角当然不会推辞了，反正又可以捞到经验值，还可以得分人情。

胜利条件：敌全歼

败北条件：主角丧命

本关的敌人3个兵种都存在，还有攻25的飞鸟，小心地面部队被突袭，用诱敌深入的方法将他们消灭。这样对我们的战斗有利，还可以减少死亡人数，提升评价。右边的弓手一会后会自动的向我们冲来。



经过一翻的磨练后，改是回家看看的时候，到了村子里，师傅居然要和主角比试下，看看徒弟的实力究竟怎么样，是否能面对以后的强敌！

胜利条件：对方祭坛占领／击败师傅

败北条件：主角被击败／己方祭坛被占领

师傅的实力也不差啊，带着一种会冰魔法的魔族兵种，会将我们的速度减慢。采用地面系的直接冲上去杀敌人。下面的祭坛不停地召唤补充，最好以占领敌人的祭坛为目的，不仅评价会高，而且那也是自己的师傅，哪忍心啊！



地图上出现2个地点，一个为绿色的，还有个是红色的。先去哪都看玩家自己了。经过这次的战斗，师傅也同意了我们帅气的男主角出门去冒险，之后前往下一个城镇，在那里遇到一位漂亮的MM，交谈一翻后MM说要和主角比试下，主角欣然同意了。

胜利条件：敌方召唤士击败

败北条件：主角被击败

这MM的实力也很强，一上来就去占领上面的祭坛。但是她召唤的敌人都是以魔族为主，那么我们就主要召唤龙族的怪物来与之对抗，敌方骑扫帚的女巫会从上面下来突袭左边的祭坛，派2只弓兵在那里等着，敌方还有会加血的怪物，还好数量并不是多，对战斗起了多大的影响。

这时地图上出现了绿色的地方，如果现在回村子去的话，村长会让主角去消灭森林里的魔物。但是这次有另外一位召唤士陪伴。

胜利条件：敌人全灭

败北条件：主角和NPC被打败

一开始的时候NPC带着一对的步兵，前面有一群SLM，用飞行系的和NPC一起过去，再召唤4个弓兵去偷袭右边的飞兵。之后一路向左边进攻，消灭他们。这关没什么难度，但是要是不和NPC一起前进的话，NPC很可能阵亡。



战后森林地点变成的白色的，那里就可以反复地进入，进行练级了。但是经验值不是很高。任务完成后前往下个城市。在途中遇到了第一大盗贼布莱德想要抢主角的财物。我们还怕你！是该让他知道天高地厚的时候了。

胜利条件：对方召唤士击破

败北条件：主角被打败

一开始的战斗位置不是很好，而敌人又会马上去抢占中间的祭坛，一定要把祭坛抢回来，只能靠飞兵的速度去强占了。之后配合一队的SLM再向最上面的祭坛冲过去。占领了祭坛再杀召唤士。

平安的到达矿之城后，觉得不对劲，里面很安静。经过了解后知道矿山出了问题，一定又是魔物作的怪，主角好不推辞接受了去消灭魔物的任务。

胜利条件：主角到NPC海尔西海尔西身边

败北条件：主角或NPC击败



一上来对面就是群史莱姆，而NPC海尔西又被困在后面，前进一段的距离后，NPC开始逃跑，后面也追着一群史莱姆。但是史莱姆的弱点就是很惧怕魔法，魔法对它的伤害很大。建议召唤上次的女巫用魔法轰。她可以浮空的特点也是拯救NPC海尔西的办法。

结束战斗后，海尔西为了感谢主角对他的救命之恩，送一个项链给了他。



下个目的地库兰克岬，这里是专门给旅行者们休息的地方，在那里遇到了召唤士卡波，他不相信我们主角是个能消灭魔物的召唤士，但是还是给了些有用的情报，进入库兰克岬的时候遇到了召唤士阿尔福莱德，那么一场战斗就这样爆发了。

胜利条件：敌人击败

败北条件：主角被打倒

这次敌人的祭坛都升级成了城堡，很难办。有5000的HP，还会不停地放箭，敌人也大都是弓手，在你还没靠近的时候HP都已经所剩无几了。最好派上小矮人在下面建造几个塔，带一对史莱姆和几个僧侣一起冲上去。



阿尔福莱德被打败后居然逃跑了，真是丢召唤士的脸啊。之后前往3贤者之一居住的地方，参加了试练，而对手却是自己。没办法俗话说要战胜别人先战胜自己嘛，那么试练就开始吧。

胜利条件：影召唤士击败

败北条件：主角被打倒

本关一共5个祭坛，敌人一定会先去抢中间的祭坛，不忙。我们慢慢来。去占领左边的祭坛，同时也召唤飞兵冲到中间去挣抢祭坛，飞兵的速度快。很快就能弓下祭坛，之后配合史莱姆一起进攻。



比赛结束后影子回到了主角的身上，为下个月的召唤士的选拔赛而努力吧。到了港口船长说船是为召唤士准备的，没有凭证是不能上船的。不怕，我们不是才拿到吗。拿出来后就可以顺利上船了。航行的途中，又遇到了海贼，真是命苦啊。但是出来作战的是为海贼MM，为什么我老遇到这样的事呢？

胜利条件：敌海盗船击败

败北条件：主角被击败

主角一开始带领着一队的兵，得先突破下面的兵才能去占领下面的祭坛。旁边的客船并不用太担心，毕竟它也是有攻击力的，以突破敌方的海盗船为目的。



击败海盗船的同时，船也不能再行驶了被迫靠了岸。在岛上发现了个遗迹。由于好奇决定去看个究竟，谁料又遇到了怪物。

胜利条件：主角到达遗迹入口

败北条件：主角被击败

敌方的那朵花很厉害，会让我们自相残杀。而敌方的增援也是源源不断地从地图两侧不停的涌出来。飞龙也不是什么好惹的东西，就只靠弓兵了，对飞龙有3倍的攻击。占领祭坛后多招史莱姆和僧侣。主角抵达遗迹就结束了。



终于到了遗迹里，按耐不住激动马上冲了进去。在遗迹里乱转，不小心的掉进了遗迹的最底层。惹怒了神兵。他是这个遗迹的守护者，任务是消灭侵略者。一场浩劫又这样开始了。

胜利条件：神兵威基洛斯击破！

败北条件：主角被打败

一上来神兵果然勇猛，带了N多的兵。但是不用慌都是些废物，机器巨人可以用飞龙轻松的消灭，而弓兵就靠史莱姆了，注意别去把神兵引诱下来，兵一多就没办法了，要消灭神兵就只能靠人海战术了。



击败了神兵后，从遗迹里逃了出来。到了村里，又听说附近有海盗出没。故事情节怎么那么老套啊。没办法，主角又要乐于助人了。

胜利条件：海贼船全破！

败北条件：主角被击败/我方全部祭坛破坏

一开始主角坐的是船，不能靠岸也就不能占领了，所有的都得靠仅有的祭坛召唤出来。先召唤飞龙冲过去占领上面的祭坛，敌方的海盗和海龟的攻击方式都是炮弹，还是得靠人海战术了。

被击败的海贼们匆匆地逃跑了。主角乘胜追击，马上进攻海贼的老窝。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败



开始战斗的时候，敌人就已经拥有4个祭坛，很棘手。每个祭坛都很难攻陷，有大量的弓兵和飞兵在祭坛周围守着，还夹杂着从祭坛射出来的箭。敌人也会偷袭我方的祭坛，所以祭坛一定要强化一下。



胜利之后女海贼也投降了，她也认识到了自己的错误。就这样主角一行人回到了村子，向村长汇报了情况之后，接下来就该去西巴了，这里是三贤者之一的卡斯的住处，在这里每年都要举行盛大的召唤士选拔大赛。突然怪事发生了，有位年轻的召唤士被什么控制了，只能先解决了他再说。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败，镇中的民家被破坏

敌人一上来就有龙骑士，不公平啊。只能靠弓兵的攻击才能对他产生极大的伤害。不久之后他们就会出来攻打玩家了。所以要赶快去拦截他们。并将他们消灭。敌方地属性的魔法师的攻击会让我们混乱而自相残杀。而且都是远程攻击的兵种。所以得集结大量的部队后再向他们发起进攻。一举将他们攻陷。

收拾了他之后，地图上出现了3条路可以走，一条是回家的路，还有条是通往遗迹的路，最后的就去参加比赛。下面介绍每条路线遇到

的敌人及打法。

分支1 回家途中遇到以前的手下败将这次又来挑衅，当然是不能饶恕他的了。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败



这次他带的兵种没有多大的变化，只是多了个冰系的魔法师，他也会大面积的魔法，但是杀伤力不是很大。一开始先占领2个祭坛，之后2个祭坛都不停地出兵，因为敌人会源源不断地招兵进攻祭坛。



战后得到了第3本召唤之书，还拿到了张地图，上面有3个黄色的地点。现在暂时还哪里都不能去。这次果然是没有白来啊。

分支2:南部群岛，听长老说森林里又出现了魔物。请主角帮忙去消灭掉，唉倒霉的主角什么事都往自己的身上揽啊。

胜利条件：敌人全消灭

败北条件：主角被打败

这次的敌人很多，而且还会不断地从地图的四周冒出来，左边的飞龙很厉害，只能靠弓手的伤害才能起大作用。而对岸的飞龙过不久后也会冲过来。所以这关就得全靠弓手了，再在后方补上几个僧侣就是了。

分支3:竞技场办完了事就的去办正事——参加比赛了。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败



敌人召唤的兵种一开始的时候并不知道，其实也就是些步兵和海龟罢了，难度不是很大，毕竟是第1场嘛，一开始的时候敌人一定会去占领中间的祭坛，不用忙着和他抢，召唤了几只飞龙后再过去占领。之后一起攻向最上层。

战后矿之市出了问题，那就先赶回去吧。去了才发现有狒狒来偷袭村子。主角果断的接受了消灭狒狒的任务。

胜利条件：敌人全消灭

败北条件：主角被打败，敌人抵达村子，家被破坏



敌人的狒狒是间接攻击类型的，这次的败北条件很多，最困难的就是不能让敌人到达城市，稍微不留神的话敌人就会冲过去，所以要特别留意。要分两路进攻。最好把祭坛也进行强化。这样也可以消灭些敌人。

回去后在岸上又遇到了怪物，战斗开始。

胜利条件：祭坛全占领

败北条件：主角被打败



提防的独角兽是雷属性的攻击方式，有麻痹的效果，会让我方暂时不能动弹。独角兽的数量有很庞大，虽然敌方没有召唤士但是祭坛也是会不停地召唤的，不久后敌方有次大规模的进攻而且还不断的增加援兵，很棘手。建议召55号霸王花进行进攻，因为她对雷属性只有1/4的伤害，而且特技种子攻击范围广，且威力也大。还可以让敌方自相残杀。再带2个僧侣感觉真爽啊。

现在可以安心地参加第2场比赛了。

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败

敌人有伏兵，很讨厌，只有走进了才能看到，要小心推进，而且伏兵也会来偷袭祭坛，所以有必要强化下祭坛。这次就采用的霸王花来对付他们吧。

之后遗迹那里出了事。再次来到遗迹里，这次要把神兵彻底的消灭。

胜利条件：神兵全灭

败北条件：主角被打败

这次遗迹里的神兵的数量增加到了3只。上左右各1只。援兵也会不断的从4周出来，我们只能呆在祭坛那里守着。等敌人来进攻的时候将他们消灭。神兵虽然强大，但是是有弱点的。它是机械的特性，雷系对它有3倍的伤害。加上雷系魔法师的天之怒，对它可是极其有效。



战后遗迹也成了可以练级的地方。现在该是忙正事的时候了。马上赶去参加决赛。

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败



敌人实力很强，要特别留意了。召唤的基本上全部都是龙族的。召唤的速度很快，数量也很多，（怎么MP无限啊）喷火龙的攻击力不是开玩笑的，再加上还有雷龙。更是困难。建议使用机械弓兵，对火系伤害为1/4，虽然怕雷系的，但是只有只雷龙。





比赛结束后，得到把钥匙。之后就该前往下个目标最后的贤者阿克那里了。要到那里就要经过沙漠和大峡谷，那么还等什么呢马上动身吧。到了沙漠那里。沙漠中的大虫子就来袭击了，马上应战。

胜利条件：敌人全灭

败北条件：主角被打败

虽然现在的实力也还可以。但是敌方的3级蜘蛛也不是吃素的，几只合在一起的威力也不是盖的，还要那些讨厌的雷虫，更加难对付啊。所以最好的办法就是囤积大量的弓手，加上雷系法师的大面积攻击才能消灭。祭坛也要强化下。

之后到达一个沙漠中的绿洲，在这里遇见了疯狂的布莱得。也就只有出来保护村庄了。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败，民家被破坏



敌人的地势很有利。而且一开始就有了几个弓手在围墙的里面守着，里面的兵也是很多，想要突破他们进去有些困难，最好是直接杀他们的召唤士。才能速战速决。

竞技场也出了事，那就去看看吧。

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败

敌人并不厉害，一开始两个祭坛全出兵去攻打，很轻松的取胜地方的兵也很弱。

第2战

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败

敌人的实力明显比上次的强了很多，只是那只加血的飞龙，不仅会加血还会攻击魔法。真是讨厌。对方的炎系法师和弓手都聚集在一起很难靠近他们。只能采用弓手了。还是有点难度的。

继续前进吧，来到了皮恩诺姆大峡谷。在这里遇到了以前的那位MM，说要在这样危险的地方比试。

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败

一上来就占领祭坛，之后狂出飞龙，去抢其他的祭坛。最后那个利用人海战术强占。也可以对召几只弓手

现在可以到最后一位贤者的那里了。一位神秘的男人出现了。说要来决斗。我们当然是奉陪到底。

胜利条件：敌召唤士击败

败北条件：主角被打败

敌人召唤的兵种为未知型，而且一开始他

就占着4个祭坛。有1个为强化过的，不过也挺简单的，召唤1对飞兵，加上弓兵。弓兵先杀掉敌方的弓手，飞龙再冲过去杀掉其他的兵。接这样轻松的占领其他的祭坛。



打败了他之后师傅出现了，神秘的男子变身成了恶魔龙。看来只能先撤退，再想办法对付这个恶魔龙了。想打败邪恶的恶魔龙就一定要借助代表光明的水晶龙的力量！因为只有万龙之王水晶龙才具有净化之力，才能消灭邪恶的恶魔龙。在西北的岛上传说中就是水晶龙的栖息之地，主角立刻动身前去寻找那传说中的水晶龙。



到了冰原才发现这里是龙的故乡，遍地的龙啊……而且这里的龙还会讲话。

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败

一共6个祭坛。先占领一个，之后再不停召飞兵到祭坛那里守着，用主角或其他的兵种来占领其他的祭坛。利用飞兵的速度可以轻易取胜。



战胜了费尔之后他决定回到船里去等待主角的好消息，他也完全肯定了主角是真正有能力的人。在冰龙的指引下，主角来到了灵峰基利。龙神为了证实主角是否是有资格的人，决定来试验下主角的实力和心灵。

胜利条件：神龙击败！

败北条件：主角被打败

2只龙多是吐的攻击方式。虽然弓看上去不高，但是被碰到一下，威力也是很大的。敌人的地面系的也是很猛的。我1对的飞兵过去都挂在了他的手上。而且还会源源不断的从两边出现支援兵种。

神龙认可了主角的能力了，并且答应把自己的力量借给主角！这下终于可以去艾哈和恶魔龙进行最后的决战了！到艾哈的时候发现城市已经被毁的不成样子了。在宫殿门口遇到一位守护者，就用他来试试吧。



胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败

一开始敌人占了3个祭坛没个都是被强化过的有2个是强化过2次的。很难对付。敌人步兵虽然不是很厉害，但是配合得很好。而且兵的数量很多。特别是敌方会自爆的兵。特别能消耗我方的实力。我用的是34号的乌龟，利用它的特性。间接攻击1/4的伤害和有对祭坛5倍的伤害来过的。

干掉这个门卫就可以进入宫殿了，最后的决战开始了！

神龙是肯定要出场的，其他的怪物也都挑最厉害的上吧！

毕竟这是决战了！

胜利条件：敌人召唤士消灭

败北条件：主角被打败

可是就在主角以为消灭了他的时候，他的肉体内却出现了最终的BOSS！



西亚克多亚的正体终于现身了！那么就叫我们来打败它吧！

胜利条件：西亚克多亚消灭

败北条件：主角被打败

终于消灭了邪恶的根源，贤者阿克也恢复了神志，他就是主角的父亲。最后的父子相认的情节虽然老套可是也十分感人啊！最后主角则展开了新的旅途。



文 JSの炼金术师 严俊 编 铭风



钢之炼金术师 回忆的鸣奏曲	GBA
鋼の炼金术师 想い出の鳴奏曲	
◆Bandai ◆RPG ◆2004年7月22日◆日版	
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元	
◆无对应周边	



超人气动画钢炼在时下可谓如日中天。一流的画面，离奇悬疑的情节，每一集都吊足了大家的胃口。动画截止到交稿前也只是出到了40话，依然还是有很多的谜题未揭开，让人心痒痒啊。反观已经吊了观众N年胃口的“犬夜叉”，据说收视率直线下降，将要被迫终结了呢。打住，切入正题吧，这可不是动漫杂志哦（汗）。

操作篇

十字键	移动	START	存档
A键	确定	SELECT	菜单
B键	跑步	菜单	炼成／手帐／状态／记录
L键	菜单	状态	道具、队伍、个人状态
R键	交谈		

关于炼成

本作的炼成系统和前作并没有本质的区别。卡片数值是质量、等级、价值。共分金属、石类、自然、暗黑四大系。炼成原则依然是以第一张卡的属性为基础，第二张卡片只起数值辅助功能。除了暗黑卡是数值相减以外其他卡片均为数值相加，但无论如何必须在0–7之间，级别不超过5，感觉还是比较简单的。只要注意在有目的的炼成时，数值上用不到的卡都丢了它，直奔主题。另外，在不同的地方抽取的卡片也不同。村子里就容易抽到自然系卡、在下水道则容易抽到暗黑系卡。

关于信赖度

队员之间的信赖度在队伍画面按L或R键查看，分为从蓝到红共六个级别。提升的方法是长期让队员在一起合作，发动连续攻击。信赖度将直接影响到战斗中的援护发动的概率，信赖度高的队员一次打出5连击不是什么稀奇事。另外，二周目时有个事件还必须依靠信赖度才能触发。

关于图书馆

中央和东方两地的图书馆中可查阅到大量极为有用的信息。其中对猫和传说中的工具的收集很有帮助，这两项一是关系到爱德俩兄弟的攻击力，二是涉及到二周目事件的触发。而对于游戏中要用炼成通过的关卡则有明确的提示，注意要先调查目标出现选项后再使用相应卡片。

完全攻略

一系列爆炸事件频繁发生，这次居然深入到了平民村庄。爱德阿尔两兄弟返回家乡リゼンブール，和村口的乡亲寒暄了几句。艾尔还是那么喜欢收养小猫呀（放进身体里），真拿他没办法。民居的罐子里有三个恢复药，以后这等入室打劫的勾当大家就自个看着办吧，我就不多提示了。到了温莉家，照例又是一只大扳手照头飞来，这种欢迎方法我喜欢。修整机械铠后村中小孩跑来求救，三人火速赶到现场击退敌人。屋里有个自称是爆破组织成员的家伙，他本想脱离组织但却遭到毒手。此人告知组织的下一个目标是东方司令部，并委托爱德让当地的民众避一避，道谢后就断气了。事关重大，必须立即向大佐汇报，但村子的电话线被该组织破坏了，看来只能火速走一趟了。温莉也吵着要一同前往，在她的百般纠缠下，兄弟俩只能答应下来。三人在火车上居然又碰到了列车强盗。一路向右走到火车尾部爬上车顶向左走到车头，终于找到了有抢劫火车恶趣味的巴尔多，好在咱们的爱德也有抓捕列车强盗的恶趣味（汗）。



击败这个同样使用机械铠的大叔后火车到



了イーストシティ站了。南城区民居的碎花瓶可用粘土搞定。进城向北走就是东方司令部了，二楼有盆枯花，用黑土可以修复之。司令部一楼左边就是大佐的办公室，大佐在得知爆破组织的消息后立即下达戒严的指令。并调侃爱德难道不知道世界上有电话这种便利的工具吗（他可不知道电话线早已被切断，难道说写信会比来一趟更快吗）。就在二人争辩时突然外面传来一阵爆炸声，没想到这么快就来了。大门已经被封死了，只能从后门出去。在爆炸现场爱德发现了那个在リゼンブール的神秘少女，莫非她和爆炸事件有什么关联吗，正要上前搭话时她却掉头跑了。看来此人定有蹊跷，罗伊大佐和丽莎中尉决定和爱德走一趟。西城区原本有个被档住的地下通道现在可以通行了。进入下水道后，注意控制墙上发光的开关来放下吊桥。三人一路追到在下水道深处都没有追到少女，但却意外的发现了爆破组织的成员，正好押回司令部。

大佐接到チデスコ山住民的请求前去退治当地猖獗的山贼。爱德十分担心吵着要一同前往的温莉，当然，他是拗不过温莉的。何况这次还有中尉授予女性同胞枪支呢，虽说只有把麻醉枪（MGS2？）……众人来到特达斯科山就和山贼干上了，首次使枪的温莉自然是完全不行的，好在有中尉耐心的指导。击败敌人后绕到上面的平台上，桶里有重要道具。到达山顶干掉山贼头目这次任务就算完成了，途中需要用丸太（自然系卡的[5到7]-[2到3]）合成一座桥。回到司令部后大佐对温莉的表现非常满意，正式批准她加入本次爆破组织调查小队。先后从南城区消防栓旁边的妇女，和东城区喷泉后的少女处打听到二人组的消息。来到西城区和刑务所前的人对话后发现了罗巴和拉姆，一番寒暄后得知他们正在搜寻一种金属，当爱德向二人打听关于爆破组织的情报时却碰了钉子，好在阿尔的亲和力帮了忙。



一行人来到南部火车站搭车前往ファゴット邸。来到官邸后发现这里的气氛并不轻松，年老的管家对自称为国家炼金术师的爱德非常冷淡。见到法格托后得知他以前也曾经是国家炼金术师，当爱德打听关于组织的情报时，他却提出了等价交换的条件。要求爱德拿出炼成铳，以此测试爱德是否具备基本的调查能力。在官邸中有很多的蒙面人，这是什么原因呢。一行人离开官邸乘车来到セントラルシティ（中央），去中央国家图书馆查找相关资料。东南城区民居内击败歹徒然后再进屋，窗户用岩石（石系的[5到7]-[2到4]）修复，可得谢礼。南城区民居的坏台钟可用水晶（石系卡的[2到7]-7）修复。旅馆左边的民家地板上有大洞，利用丸太修补好。东城区连接东南区的路上，右边走进建筑群中，向下有个隐藏的仓库门，里面有大量道具。爱德来到分馆没有发现需要的资料，一行人决定去中央司令部找休斯中佐帮忙。中佐所在军法会议室在司令部一楼的右边，见面后休斯仍不望邀请大家去观看女儿的可爱照片（昏）。当休斯得知爱德此行的目的后，就该超级记忆女西丝卡小姐登场了，不过得到的结果却是大总统亲自管辖的书库。从左边的楼梯上楼去面见大总统吧，但书库里都是国家机密文件无法让爱德查阅。回到军法会议室找西丝卡，她指点大家去一趟号称是书之圣地的ココ村，或许会有收获。



三人马不停蹄的乘车赶到ココ村，这里果然是书的海洋啊……但这样的话不是更是海底捞针了嘛（汗）。在北书店中排书架上温莉找到了梦寐以求的机械铠通信增刊号，但定价实在是天文数字。书店老板要求等价交换，如果有钻石的话就能换到刊物和传说中的工具。钻石可以直接在以后的遗迹中拿到，不用急。看到这家书店顶层有个宝箱吗，从书店外左边的那堆书上跳上房顶即可拿到。该去办正事了，从街道右下的阶梯上去，房子与房子中间有一条隐藏的路，上面就是本次要去的书店了。进去后发现这家店实在是有够破烂的，但老板居然知道





武器书的情报。原来这套珍贵的书共三册，一本在作者手上，一本在大总统的书库里，最后一本则被老板私人收藏着。老板质疑爱德一个小孩不可能看的懂，为了证明自己的身份，爱德当场把一棵大树搁在柜台上（树木卡的合成方法是5-6、5-7、6-6、6-7）。接着又施展炼金术把店里装修一新，老板这才心满意足的把书拿了出来（JS）。终于了解到合成武器的材料了。另外，以后来找老板可得到传说中的工具。

先去找丽莎中尉借枪，接着返回家乡リゼンブール。爱德找到村口左边小男孩，他有第二个材料，只要爱德帮忙修理玩具即可。民居的壁炉用油（自然系的[5到7]-1）可以帮忙点火。就在爱德正要离开村子时遭遇了盗贼，刚入手的材料又被偷了，天哪。一行人来到东边的クルス遗迹，在遗迹里有块发着蓝光的地方，站在上面打开炼成阵丢掉一些卡就能获得钻石。



在尽头击败盗贼夺回材料。返回东部司令部向大佐和中尉询问二人组的消息，得知他们去了中央。在中央司令部的中庭找到他们，最后一种材料就有了，但必须通过豪腕筋肉大叔阿姆斯特郎的考验才行。成功合成炼成铳后就可以去向法格托交差了，在证实了爱德的实力后他指点大家去レグロタリア找一个侦探帮忙。

刚一来到城镇就遇到了那个迷之少女，此女二话不说就和爱德打了起来，战后一个闪光弹又给跑了，但终于得知此女的双亲均死于国家炼金术师之手。左边民居中有两盘花枯死了，用花卡（自然系的1-6、1-7、2-6、2-7）恢复即可获得桌上那只白猫了。侦探的家在街道的左上角，但他并不在家。壁炉火可用纯水（自然系的[1到2]-[1到3]）熄灭。突然外面传来激烈的爆炸声，在爆炸现场居然发现了一个在法格托官邸的蒙面人。爱德负责追击，留下温莉和阿尔与爆破组织交战，好在侦探留托及时赶到帮忙击退了敌人。在一番搞笑剧情后（又把阿尔当成钢炼了）侦探先生终于答应加入队伍协助调查。一行人先去法格托官邸得到情报，敌组织极有可能潜伏到了东方司令部西城区。一路跟踪迷之少女来到西城区的一间房屋里，组织欲加害少女。但出手后又让她给跑了。战后追到下水道深处干掉敌人（之后记得再来这里拿东西）。那个坏掉的吊桥用铁（金属系的[5到7]-[4到6]）修复后得到道具。另外在途中要跳格子的那个场景中，靠着宽阶梯的左边墙就会听到猫叫，调查顶部阶梯左边的墙会有所发现，之后靠墙不断边调查边下楼，走到墙根会出来一只金色小猫，如果没出来就重复一次。这是本作最难找的猫之一，特此说明。返回司令部向大佐汇报，得知留托侦探以前曾是军部的人。而据情报所得谜之少女名叫温拉，是住在ネルヴォ（内尔沃）的机械师。

乘车来到这个北方的小村庄，民居的壁炉可用油点火。温拉的家在村子的最北端，一言不和爱德和温莉这对活宝开始了大乱斗，甚是搞笑。温拉答应让大家留在村子里过夜，晚上村子突然遭到合成兽的袭击，好在被大家即时赶到击退。此日清晨，温拉向温莉道出了自己的悲惨身世。一次炼金事故造成父母双亡，妹妹失散，当得知妹妹和爆破组织有联系时就想方设法寻找妹妹。一行人去东方司令部向大佐汇报，当再次来到法格托官邸时却发现大门紧闭。使用ダークマター（暗黑系卡的1-6、1-7）可开启。但这里已经人去楼空，看来法格托早有预见。据大佐所说他当年因为进行人体炼成被剥夺国家炼金术师资格，而那起事故的直接受害者就是温拉的双亲和妹妹。但侦探留托先生则不认为自己的好友会做出这样的事，愤然离开了队伍。



爱德回到东方司令部后突然接到紧急任务，前去军刑务所解决暴动事件。进入刑务所后众人分为三组展开行动。值得注意的是刑务所内的道具数量极多，要多探索哦。温莉小组方面，第一层的门必须把之前7个牢房的门全部关上才能开，第二道门则要把左右两个按钮按下，之后击败敌人。大佐方面，途中按下开关一直深





人，当遇到了吊桥的时候原路返回，叫下层的爱德去北区按下三个开关放下吊桥，一路前进击败合成兽。爱德兄弟方面，深处击败斯卡后和另两组人马汇合。深处众人击败了暴动头目，而此次暴动的幕后黑手则是人造人。回到司令部后大佐下令彻底搜查法格托官邸，一行人调查了一楼并没有什么发现，上楼后先在左边的书架上发现一本反放的书，把它放正。

调查左下角的铁柜后楼梯处的壁画后出现了密室。在密室里发现了温拉妹妹莉拉的日记。就在温莉和温拉争吵的时候爆破组织袭来，二人联手把敌人抓住，送往东方司令部。之后再来法格托的官邸二楼可得到一只白猫。



各地爆发了合成兽袭击事件，阿姆斯特郎少佐已经陷入了苦战，大佐速派爱德等人前去支援。帮助少佐消灭合成兽后来到内尔沃，除了街道上的合成兽外，在村口的杂物间内有只合成兽躲在草堆上。从下面调查之可控制爱德作出各种恶搞动作来（汗），在民房内阿尔也被合成兽所变的猫吓了一跳。刚刚消灭完这边的敌人又传来战报说可可村那边顶不住了，有一批敌人要进一次左边的屋子出来后才能遇到，最后击败红衣人后得到情报。返回东方司令部向大佐汇报后来到遗迹，在入口处碰到了二人组。遗迹里有一面绿色的墙，筋肉少佐和阿尔合力



都无法推倒，其实只要使用岩卡片即可打开。地下三层大家遇到了变化成罗巴模样的人造人，而之后事态的发展令人大跌眼镜。侦探留托居然是爆破组织的头目，法格托用自己的身体挡住了他对温拉致命的一击。而温拉苦心寻找的妹妹莉拉居然已经变成了合成兽，而且对留托有着不同寻常的感情，最后她也只能死在姐姐的怀里。回到中央司令部后温拉因伤进了医院，她嘱托把妹妹的话传达给留托，并把



自己心爱的工具送给温莉。

乘车来到中央郊外东部的废弃研究所，上楼时要小心别掉下去了，到三楼击败人造人。返回二楼绕到左下角上到三楼，从尽头的窟窿跳下去。跳到二楼后从右下角窟窿处跳下，一路来到底层。在大战之前可在魔法阵上恢复全员体力，此战必须连续两次击败合成兽。留托显然是被人造人



利用了，最终他企图利用贤者之石复活莉拉的愿望破灭了。因为爱而不断的杀人，利用法格托达到自身的目的。又一个炼金术的牺牲品，可悲啊。在大家的极力呼唤下他还是没能控制自己狂暴化，最后只能去天国寻找他的莉拉了。

二周目事件全接触

第二届武斗会



在一曲经典的"兄弟"过后爱德兄弟俩的故事又开始了，在休斯家里得到消息说大总统正在召开第二届武斗会，上届优胜者爱德华必须参赛。决赛的对手是大佐，一句"全国的女性都在期待着我"真是不比那句经典的"如果我当了大总统一定要让全国的女性都穿上超短裙"恶搞成分低哦。

筋肉大比拼



夺冠后来到一楼接待处，把一封挑战书交给在中庭的阿姆斯特郎少佐。去东方司令部中庭和罗巴汇合，接着去特达斯科山，在右边找到了挑战人。决胜的规则一开始是展示肌肉，后来发现这并不能分出胜负只有动拳头了，战后三个筋肉男居然超级恶心的"猩猩相惜"了起来（吐）。完事后别急着走，上山顶的小屋走一趟

吧，屋外的桶子里和屋内的宝箱里有三个传说中的工具。

二人组考试事件

回到中央后来到图书馆看到二人组正在为参加国家炼金术师资格考试而努力，罗巴要爱德帮忙挑选书籍，选2、1，之后西城区战斗即可。终于到了考试的日子，当二人组来到司令部的接待处才发现论文忘写了（汗）。

西丝卡事件1

爱德来到军法会议室发现西斯卡忙得脸色铁青，决定帮她去可可村买四本书：《すぐわかる炼金术》、《机械铠の历史》、《良い店100选》、《メガネトワタシ》。可可村共有四个书店，只要冲进四个书店调查书架直接拿走要的书即可，钱都不用付的（汗）。但一定要注意的千万别拿错，否则又要重新跑一趟，相当的麻烦。

西丝卡事件2



当猫达到25只以上时，在中央司令部的军法会议室。西丝卡因为工作繁忙实在无力照顾自家的小猫，故委托阿尔照看，但条件是必须回答她三个关于炼金术的问题。正确答案是：等价交换、黄金炼成、科学技术。注意必须在5秒内回答哦，回答完毕后还必须去西斯家拿，图书馆下面的红房子就是了。

西丝卡事件3

当传说中的工具达到17以上时，找西丝卡再次回答问题。这次的奖品是传说中的工具，正确答案是人体炼成、800G、15种。同样需要在5秒内作答。

斯卡事件1–4

爱德一行人和斯卡共有四战，地点分别在西城区的空地、法格托官邸、东部下水道、利森普尔烧毁的空地处。这一系列战斗分为四个事件，可拿到四个证。

捉迷藏事件

大佐办公室，休斯一家人也来到东部观光，并提议玩躲猫猫的游戏。出办公室再进入就可发现大佐，二楼的两间屋内各一人，中庭的铁塔左边一人，书店和旅馆各一人，西城区的仓库里、街道左下角和空地上共三人，东城区钟后一人。回到大佐办公室找出躲在办公桌下面的艾丽西娅，最后休斯为了给大家留个纪念每人发放爱女写真一枚（汗）。

女怪盗事件



出大佐办公室和接待处旁边的哈伯克少尉对话得知强盗事件，莉莎中尉领队处理此事。当中尉走到书店门口时被一女子撞了一下，突然发现自己的枪不见了，返回办公室也没找到。之后来到西城区的空地上找到了女子和幕后黑手，提一下，这里莉莎中尉接枪的动作很酷哦。事后才知道该女子是读多了《女怪盗》小说一时冲动（汗）。

刑务所暴动

来到大佐办公室又有活干了，情报说军刑务所犯人暴动。共分为三个小组前去镇压，每组只要击败特定敌人即可，最后在深处回合打头目完成任务。另外值得一提的是此后军刑务可以自由出入。

列车强盗

去东方司令部职员办公室找哈伯克少尉，得到一封巴尔多的挑战信。要爱德去列车上与他对决，否则就杀光所有的乘客。和列车上的人对话可得到恢复药，并听到诸如已经三次遇到列车强盗之类的抱怨（笑）。

二人组变化事件

来到研究所突然发现人造人的行踪，一路追到三楼击败他们后才发现这都是拉姆合成出来的假冒产品。

猫神事件

当拥有30只猫的时候去遗迹，在山洞深处的祭坛上会发现一只会说话的金色小猫。此猫可是猫神大人哦，战后收得，终达成31匹是也。值得一提的是，此事件在图书馆中就有明确提示。

机械铠改造



按照图书馆的说法，收集了20个传说中工具后返回利森普尔，温莉会帮爱德升级机械铠。但在操作途中一块重要的零件被爱犬叼走了（昏），温莉立即派出阿尔抓狗。好不容易抓到却发现东西已经被丢了，找了半天终于在村口的杂屋间后面找到零件，黑色的那一小块就

是了。(セントラルシティ医院前男子会提示工具所在地)

挑战空间



达到炼成手帐完成度100%时去东方的民间图书馆，这里会多出一个提供给100%完成度的人挑战的空间。进入后要在刑务所打斯卡、列车上打合成兽、特达斯科山打留托侦探、遗迹打人造人、研究所深处打假爱德。全部完成后就可以大摇大摆地出来领证书啦。

大佐的威严之须



当爱德、大佐、少佐之间的信赖度达到黄色状态后，在大佐办公室发生。如果之前没有达到要求，可以先接巨型合成兽的那个任务让人员入队，然后再培养信赖度。大总统来电命令大佐去中央一趟，在列车上又遇上了万年脱狱之王（汗），再度把他绳之以法吧。另外，大佐粘上筋肉男的胡子实在有够恶心的。

爱德资格查定

一行人回到家乡利森普尔，爱德突然想起每年一度的国家炼金术师资格查定。爱德独自一人踏上了去中央的列车，不用说，又遇到了巴尔多。赶到中央时却发现查定时间已经过了(昏)，此时大总统让爱德去研究所消灭合成兽，以此来实战查定爱德的国家炼金术师资格。研究所里共有4只合成兽，分布在一楼、三楼、地下二层和最深处。

可妮资格查定

当事件消化度达到88%，也就是22个证时来到中央车站前。温莉因为有东西忘买而独自返回利森普尔。爱德兄弟俩遇到了来中央进行资格查定的调律之炼金术师可妮，三人寒暄一番后突然听到车站前有人呼救，原来是有强盗挟持了男孩。弄了半天又是巴尔多的手下，人质要挟军方释放关押在狱的巴尔多，并要求在特达斯科山山顶交换人质。当可妮问及巴尔多为何人时两兄弟无不冒汗。三人一商量决定去东方司令部中庭，找擅长变化的二人组帮忙变个假人去打发强盗。之后上山顶会强盗去，但



战后才知道是中了调虎离山之计。一行人又火速赶到中央司令部的大总统办公室，办公桌上的留条说大总统已经被带到了东方下水道（昏）。又马不停蹄地赶到下水道最深处，但出来迎接大家的却是大佐！战后才知道这一切都是大总统为了实战查定而设计的，而大佐大人的话还是那么的经典：“我这也是为了升官啊”。(笑)。

人造人变化事件 1–3

东部车站前左边草地上击败由人造人变的巴尔多。

研究所地下室击败人造人变的阿尔。

遗迹最深处击败人造人变化的爱德。

巨型合成兽

在大佐办公室听说研究所内出现大型合成兽，众人立即动身前往，地下深处击败合成兽和人造人后，“兄弟”的曲子二度响起（汗），不过这次是真的要OVER咯。注意这是最终事件，如果不想结束游戏就不要去研究所。穿版后有等级评定，阿俊获得的是钢之炼金术师。应该还有更强的称号吧，原本想得个JS之炼金术师什么的，呵呵。



作者后记

阿俊语：为了本作我从头看了一遍动画，感觉《钢炼》大受欢迎实在是太正常不过了，的确是很出色的动画作品啊，同时也明白了动漫改编的游戏永远都不可能超过原作的道理……不，是真理。虽说本作素质并不低，但毕竟是FANS向的游戏，丰富程度等诸多方面都无法和《黄金太阳》等专业RPG相提并论。当然了，GBA上有几个游戏能和《黄太》比呢，您说，是么。

文 任天堂世界论坛 terryfly, panda 编 铭风



RPG 火影忍者 NARUTO 被继承的火之意志 GBA

ナルト RPG 受けつがれし火の意志

◆ Tomy ◆ RPG ◆ 2004年 7月22日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆ 64M ◆ 4800日元

◆对应周边未定 推荐玩家年龄：全年龄

系统解说

操作简介	
A键	调查，对话
B键	快跑，取消
L、R键	战斗中前后位置的切换
select	记录游戏，一共可记录4个存档
start	调出菜单栏
菜单栏	
どうぐ	观看、使用物品
そうび	装备
じゅつ	使用忍术
スキル	设置忍术（手动或自动）
ステータス	状态



战斗系统解说

战斗采用半即时战斗模式。右方的时间



条决定行动顺序。当图标移动至黄色区域时即可对人物下达指令，下达指令时双方时间暂停。完成后图标继续移动至红色区域即可发动指令效果。L、R调节前后位置，根据武器的不同效果也会有所差异。另外有同伴共同作战时，可发动合体攻击，几率与好感度有关。要提高好感度，一是在拉面馆与同伴吃拉面（注意有的同伴不喜欢那一种拉面的话好感度会降低！），二是在平时战斗中出现合体攻击后慢慢的累积。



战斗指令解说

こうげき：攻击
ぼうぎょ：防御
じゅつ：发动忍术
どうぐ：使用物品
にげる：逃跑



火影世界中的忍术

在游戏中登场的忍术一共可达140种之多，而且忠实于原著。忍术的使用可以说是战斗的主力战术，如何充分运用忍术，发挥其威力，是战斗制胜的关键。

忍术的发动



游戏中忍术的发动可分为自动与手动两种。游戏中每一个人物都有其特有的秘奥忍术（如鸣人的影分身术），本游戏最大的特点是秘奥忍术的手动指令输入，即在发动忍术时按画面提示的指令在规定时间内输入完毕，若不能在规定时间内完成，则忍术的威力会大大降低。在菜单栏“スキル”里可以对手动和自动作调整。而其余的像水とんの术等非特有的忍术则只有自动发动。自动发动与手动发动的区别在于自动发动有发动延迟时间，即从黄色区域下达发动忍术指令，到红色区域忍术真正发动需要有一段时间，时间长短取决于人物的すばやさ（速度）；手动发动则没有发动延迟时间，输入指令完毕后即可马上发动。在半即时战斗模式中，手动发动更能节省时间，做到先发制人。

关于合体忍术





游戏中随着人物等级的提升，新人物的加入，可使用的忍术将越来越多。而不同人物的忍术可以产生特定的组合，出现新的忍术。新忍术实用性未必是最高，可是能充分体现双方的友谊嘛……使用出来的感觉可是热血沸腾哦！

地点翻译

由于游戏地图完全是日本假名的形式，为了方便玩家，因此在流程中使用了相应的中文名字，在这里统一说明。

火之国

えんしゅうじょう：演习场
このはがくれのさと：木叶里
このはのもり：木叶森林
ききょうとうげ：桔梗峡
ひのくに だいそうげん：火之国大草原
しのもり：死亡森林
しのもり とう：死亡森林之塔
よせんかいじょう：比试会场
ほんせんかいじょう：决赛会场
ガアラついせき：火之国边境
しゅぎょうのかわら：修行河滩

波之国

ナルトおおはし：鸣人之桥
なみのくに しっちたい：波之国湿地
タズナのいえ：达兹纳的家



流程攻略

漩涡鸣人（うずまきナルト）从忍者学校毕业，正式成为一名下忍。现在他正在演习场等待新的下忍导师。同组的同伴有宇智波佐助（うちはサスケ）和春野樱（春野サクラ）。他们的导师是上忍旗木·卡卡西（はたけカカシ）。这时，卡卡西还没来，鸣人的恶作剧本性又来了，在地上设置了一个小陷阱来捉弄卡卡

西老师（上忍也会中招……倒不是鸣人的陷阱厉害˜_˜卡卡西这个漫不经心的家伙-_-！）。卡卡西老师作了自我介绍后，告诉他们：他手上有两个铃铛，谁抢到谁才能正式当下忍，剩下的一个就要回忍者学校再学一年。



首先是操纵鸣人，接着是小樱，最后是佐助。森林的路比较简单，途中的木叶标志可以回复体力和查克拉，并提示离卡卡西不远了（在以后的迷宫中则提示BOSS战将要开始），注意把森林的好东西都搜刮走。找到卡卡西老师，战斗随即开始，主要是介绍战斗规则，最终鸣人被卡卡西的奥义"千年杀"（其实就是戳pp-_-！）击败，小樱则被卡卡西的幻术迷惑，丧失战斗力。而佐助可以击败卡卡西的分身。三人分别被卡卡西先生教训一顿后，大家又回到训练场。卡卡西先生告诉大家三个人的合作比单兵作战要强，并告知合体攻击和合体忍术的情况。最后，三人认识到小队合作的重要性，合力对战卡卡西先生，三人终于都能正式成为下忍。

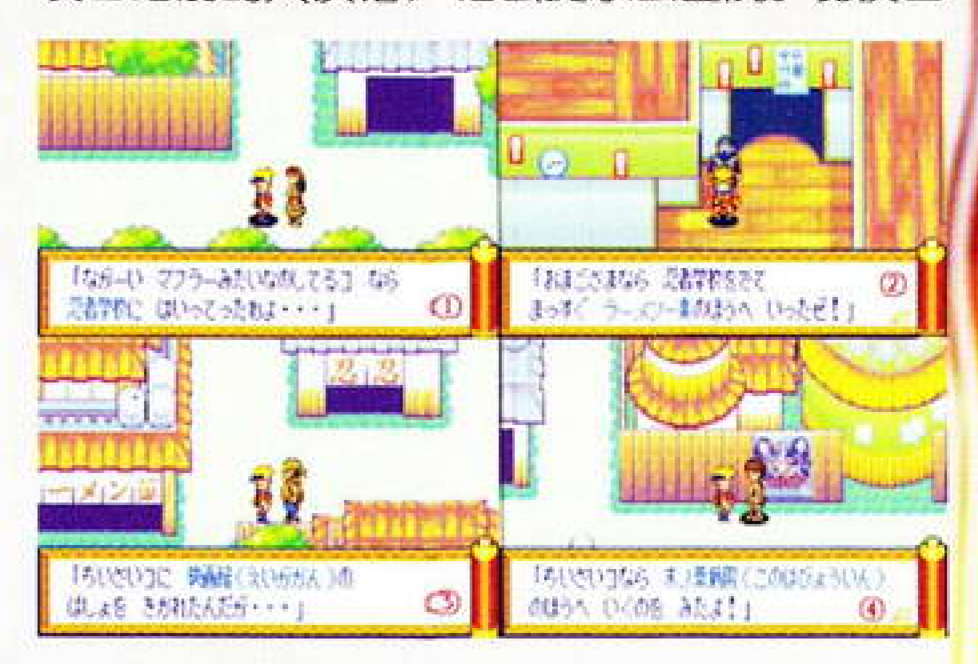
接着往左走可来到大地图，回到木叶里。进入靠近门口的拉面馆（ラ－メン一乐），卡卡西老师要大家去"依赖受付所"接受任务。在这里可以一起吃拉面，注意每一个人喜欢的拉面种类是不同的，会影响好感度的升降，每完成一个事件都可以过来吃拉面哦。忍者里内有各种各样的建筑，可以买卖装备、道具，寄付物品（身上带的物品只能为40个），在民居里也



可以翻箱倒柜一翻。一直往上走进入忍术学校（标有忍字），右方的入口就是受付所。进入受付所见到木叶里首领第三代火影。火影详细解说了任务的分级问题（下忍只能接D级任务……），并给出第一个任务：守护"巻物ごうだつそし"，依赖人就是火影。来到火影的家，



火影把卷物交付给鸣人后离去。正当大家守护卷物时，火影的孙子木叶丸前来挑衅，并把卷物抢走。佐助建议向村中的人打探情况。先和火影家下方的女人谈话，再与受付所门（注意是门额标有受付所的门）旁边的忍者谈话，接着与拉面店旁边的黄色衣服的人谈话，最后与映画馆前的人谈话，他会提示去医院。切换画



面后发现身后有个箱子跟着（其实木叶丸就在里面），不用理会，直接去医院。在医院旁会出现选项，选哪一个都要去演习场的。然后去演习场（就是游戏刚开始的地方）埋伏，木叶丸果然出现了。正当鸣人劝其交出卷物时，木叶



丸的师父惠比寿（エビス）出现，战斗开始。惠比寿会使用属性忍术，不过不强，而且HP很少，两三个回合就可以把他收拾（漫画中他被鸣人用多重色诱术秒杀，汗……）。此战过后，木叶丸对鸣人十分佩服，并把卷物交还。

回忍者里到受付所复命。回家后再进去受付所可以接受新任务：到木叶森林，森林就在木叶里的旁边。森林里的怪物比较强，注意带多一些补充查克拉的药。注意森林内高台的宝箱要以后才会有能力打开。一直来到森林深处的小屋前，突然出现一头猛虎。它的弱点是火，两次 2 级火忍术即可消灭它。进入小屋取得DVD 后即可回去复命。再到受付所接受任务，这次的任务是为木叶病院采集药草，采集地点是桔梗峡。大地图上多了一个地点，进去吧。这里的怪物的攻击方式更多，要小心应付。来到山顶药草处，却被山贼头领阻止采集，无奈只好动手了。他的攻击力较强，不过只有一个人，强力猛攻即可，完成后回去复命。





经过几次任务的完满完成，鸣人等人终于可以接 C 级任务了，护送造桥师父达兹纳（タズナ）到波之国去。整理好装备道具后到村门与达兹纳会合，卡卡西老师也加入了队伍（卡卡老师的数值……）。往火之国大草原进发，有卡卡西助阵，战斗变得十分简单（不过有时候他不会出手，还是要多留意HP）！一直前进经过两道门，刚来到一个窄口处，却遭到两名忍者鬼兄弟业头和冥头的袭击，卡卡西老师遭到暗算（假装的）倒地。注意这场战斗是不可战胜的！就在鸣人体力不支时，卡卡西老师突然出手把两者擒获。原来两者是来自雾隐之里的中忍，难道会有什么阴谋吗？再继续往前走，出口却被人堵住了，把左方的蓝猫交还给老婆婆后即可继续前进。

出到大地图，前往波之国的路就在眼前了。途中路过一个正在建造中的桥，贫穷的波之国





要靠这座桥对外交流，从而致富，造桥大师达兹纳是其中的关键。但控制了波之国一切的极恶商人卡托（ガトー）却不希望这样，为了不让桥建成，卡托不能让达兹纳活着。继续往下一个地点波之国湿地走，在深处遇到了雾隐之里的逃忍、应卡托之聘追杀波之国造桥师傅达兹纳的桃地再不斩，人称“雾隐鬼人”，卡卡西老师也使出了写轮眼！第一场战斗只是对付其分身，且有卡卡西老师参战，先保存实力。接着卡卡西老师与再不斩单挑，却被封在水牢中，再不斩回头对付鸣人三人，真正的战斗开始。再不斩可以说是第一个真正的BOSS，实力强劲，使用水分身变出第二身，相当难缠。他的单体强力攻击"拔刀斩"甚至能做到一击必杀。针对其水属性的特点，用火属性忍术对其比较有效，鸣人使用影分身攻击可以一回合把桃不斩的分身消灭。要及时回复HP，同伴倒下了用"万能药"救治。消耗其HP到一定程度后，救出卡卡西，最后一击当然是留给卡卡西的水遁·大瀑布之术了。



战斗结束后，一名自称雾忍暗部（暗部：忍者村的特殊部队）神秘忍者突然用针把再不斩杀死，并将尸体带走。继续前进终于把达兹纳送回家，与此同时，再不斩却并没有被那个自称雾影暗部的家伙杀死，只是处于假死状态，为的是骗过卡卡西，而那个救走再不斩的就是白——跟随在再不斩身边的神秘美少年。洞悉到刚才白的行动后，卡卡西要鸣人他们在森林里继续练级以备再不斩的来袭，找卡卡西选择第二项可以结束修练。接着鸣人遇到一个奇怪的少女（鸣人以为是少女，其实他是白－_－!）。修业结束后回达兹纳的家，却受到达兹纳孙子依那利（イナリ）的嘲讽。再找卡卡西谈话，选第一个继续练级，第二个则在这里过一夜。

第二天，卡托手下两个恶霸意图绑架依那利和他母亲，鸣人由于睡过头刚好碰上了，于

是挺身而出保卫依那利，知道刚才练级的重要性了吧？要一挑二哦！影分身后一回合一个，不难对付的。



另一头佐助和卡卡西一行跟着达兹纳到大桥。来到大桥尽头，发现造桥工人被害，再不斩在雾中再次出现，白也在。再不斩卷土重来实力更为强大，水遁·瀑布术杀伤力惊人，白的针千本和千镜水晶是对我方队员的全体伤害。



由于卡卡西参战，佐助和小樱就专心以回复为主吧。几个回合后鸣人会赶来一起作战，与佐助合力对付白。注意白是不可战胜的，不要花费无谓的气力，鸣人倒下后就会发生佐助与白互相使出自己家族的血继限界技能的情节，佐助虽然重创了白，但自己也倒下了。鸣人看到同伴倒下，愤怒中体内的九尾力量暴走，把白击倒（战斗十分简单，强攻即可）。



在另一边，卡卡西把再不斩打至重伤，使出最后一击"雷切"，白替再不斩承受了这一击。这时，商人卡托的一群打手到达包围住再不斩，卡托认为再不斩没有用处，还践踏白的尸体，愤怒的再不斩闯进人群手刃卡托，最后不支倒地。佐助终于醒来，并领悟到了写轮眼的秘术，大家一起把一拥而上的卡托的打手收拾掉。最



后，再不斩要求把白与他躺在一起后安详离去……（这件事后，桥被命名为鸣人之桥……）

回到木叶里复命，再次去受付所接任务时被告知暂时没有任务了。小樱提议到卡卡西老师家坐坐（卡卡西家在"藏"字宝库上面，过桥），到



达后老师却不在。这时小樱与佐助发生争执，佐助离去，小樱提议到练习场修业。来到练习场，发现木叶丸也在，而且遇到了两个没见过的忍者勘九郎（カンクロウ）和手鞠（テマリ），鸣人忍不了对方的肆意挑衅，于是动起手来。那两人弱到可以，两回合即可收拾。这时他们的同伴我爱罗出现，从他们的额带图案来看是砂隐之里的忍者。原来他们也是下忍，来这里参加中忍考试的。鸣人他们离开后，音忍三人组也上场了……



回到木叶里，在里的右上角出口处找到佐助和小樱，卡卡西老师也来了。卡卡西老师要大家去参加中忍的考试。到忍者学校，在大厅遇到同是木叶下忍的李洛克、日向宁次等人。稍微较量一番后，大家相约在中忍考试时再决。来到三楼，与卡卡西老师说话选择第二项则开始考试，进入试室后遇到了木叶下忍第八、第十组的成员们（鸣人他们是第七组）。



第一试，主考官为森乃伊比喜老师（森乃イビキ先生），方式为考察"印入力"的熟练度。就是按照提示顺序按键啦。时间流逝的比较慢，完成很容易。如果有一个不正确都要从头再来。

第一问：AABAA

第二问：↑↓↑↓↑↓

第三问：连续按A键

第四问：↑↓←→BA

第五问：RLRLARLBB

第六问：连续按A键

第七问：B→↓←B→↓←

第八问：←↑→↓←↑→↓←A

第九问：ABBAARLBAA

第十问：连续按A键



完成后，突然有人闯进试室，原来是第二轮主考官御手洗红豆老师（みたらしアイコ先生）。她要大家去第44演习场——死亡森林接受考验。出发前先更新好强力装备，死亡森林在大地图左上方。进入后大家都在等待了。第二试要三人组成一组，每组会随机拿到天之书或地之书（鸣人他们拿到是天之书），从其他组手上抢到所缺的天之书或地之书后，把天地两书放入森林的塔中。在往塔前进途中，突然遇见一个恐怖的男人（大蛇丸），把佐助弄到团团转，还给佐助下了邪恶的咒印，想抢走天之书。鸣人立刻阻止，战斗开始。大蛇丸还在保存实力，攻击也只有咒印数术，会封住忍术，威胁不大。不过他也会出如大旋风之类的BT忍术，



靠运气了……战胜他后，他才使出真本领，用缚封术等忍术把众人的行动封锁，并把卷物拿走。

由于鸣人和佐助都受了重伤，小樱只能独自行动了。直接往下走，（不要到处乱走，森林里的敌人很强的……）她刚把两人搬到一棵大树底下，大蛇丸手下的音忍三人组出现了。他们刚想向小樱动手时，暗恋小樱李洛克突然出现相助。第二回合会使出表莲华结束战斗，可是却被托斯（キマダ）暗算倒下，小樱只能单独对付三人了……不过这次小樱的攻防加强了很多，使用连击基本上一回合收拾一个。接着，小樱的同学——奈良鹿丸（奈良シカマル）的小组出现帮忙再次把三忍打倒。佐助也从咒缚中苏醒，但由于刚才大蛇丸给佐助所下咒印的关系呈暴走状态，第三次把三忍踢翻（可怜的三人组）。三人组只能留下地之书狼狈而逃。（佐助受到大蛇丸的咒缚，不能使用忍术。会在后面的情节发展中解开。）



继续前进，往右上方走，发现有一条大河挡住去路，这时兜（カブト）出现，把破岩的方法告诉鸣人。以后对石头按A就可以破坏了，另外还可以在高台下按A遁上高台。往回走，破坏右方的石头一直往下，来到一棵大树前（注意这里要兜两个圈的），胧、梦火与篝早就等在这里准备抢走卷物了。三人的忍术比较多，像土遁、分身等，好好利用佐助的写轮眼增强自身的实力，对方的攻击力不高，必杀的威胁不大。战胜三人后取得天之书，继续向塔进发。而帮助鸣人的兜却与大蛇丸悄悄地接触……





这一条路其实刚才已经来过了，从上方的出口可以直接返回大地图，再往上就是塔了。

进入塔中，把两个卷物放在地上，依鲁卡老师（イルカ先生）出现，第二试结束。接着与依鲁卡老师对话，选第二项进入第三试。第三试在比试会场进行，下忍间以抽签的方式相互挑战。这时兜却放弃了比赛……



第一战：佐助 VS ヨロイ

十分简单的战斗，用物理攻击三回合搞定。

战斗结束后卡卡西为佐助驱除大蛇丸种下的咒印。

第二战：小樱 VS 山中井野（山中いの）

山中只懂用物理攻击，而且损伤不高，很容易取胜。

获胜后山中使出心转身术，却由于小樱有双重人格而被解开。结果最后两人同时倒地不起，两者都判负而退出。

第三战：鸣人 VS 犬冢牙（犬冢キバ）

犬冢旁边还有白狗赤丸相助，赤丸的HP较少，可以一回合消灭。犬冢的速度很高，而攻击力也很强，因此要取胜必须使用多重分身术，两回合就可以取得胜利。



之后的较量都各自分出了胜负。第一回合结束以后，在修炼场，兜再次跟大蛇丸会面。第二回合较量开始前，有十天修炼的时间，卡卡西老师让鸣人先到病院来。

去木叶病院，遇到卡卡西老师和惠比寿老师，惠比寿要鸣人在几个下忍中选两个一起到桔梗峡修炼，挑选好同行的人就可以出发了。（这里我挑了李洛克和小樱，挑选完毕后按B可



退出。）

到桔梗峡上方的修行河滩，惠比寿向大家传授水上行走之法，突然一个大叔（自来也）出现把惠比寿打跑。和他对话选第二项，他会代替惠比寿把水面步行之术教给鸣人，以后就可以在有水底石头的水面上行走了。利用水面行走，先到木叶森林取得ちぎれたペ－ジ1，到火之国大草原处取得ちぎれたペ－ジ2，再到波之国湿地拿ちぎれたペ－ジ3，最后到死之森拿ちぎれたペ－ジ4（注意还会取得两件标有"咒"字的装备，是诅咒装备来的，装备后不能使用忍术，解除后可恢复）。把全部书籍交给自来也后，自来也会把口寄の术传授给鸣人。（详细地点请看道具篇）刚开始鸣人只能召唤出小蝌蚪，后来终于在自来也将他推下山崖后爆发，召唤出了超大的蛤蟆（以后可以召唤大蛤蟆文太啦！）。鸣人也因为学这个术耗尽全身精力倒下了。



当鸣人醒来后，发现自己躺在病院，小樱和奈良鹿丸来探望鸣人。接着去医院二楼的第四个房间，发现我爱罗与病床上的小李。小李在中忍考试与我爱罗对战时受了重伤而住院，当精神极不稳定的我爱罗正要向小李下毒手时，鸣人及时阻止。凯老师出现，制止了我爱罗。与凯老师说话，选第二项结束修炼。去演习场，发现日向分家的日向宁次（日向ネジ）与本家的日向雏田（日向ヒナタ）发生矛盾（一言难尽，看过漫画就知道），鸣人维护雏田，并发誓一定



要在后面的较量中战胜宁次。

终于迎来了第二回合的较量，注意战场转移到了木叶之里下方的决赛会场了。

第一战：鸣人 VS 日向宁次

推荐30级以上再来挑战。日向第一回合必出点穴，为强大的两连击，会损掉大半HP。幸好他的速度不快，争取在他只行动一次时击败他。利用多重影分身后进攻两次就可以逼他使出八卦六十四掌，鸣人是无论如何抵挡不了的。倒下的鸣人却再次站起来，激发体内的九尾狐力量并利用假分身把日向击倒。



第二战：奈良鹿丸 VS 手鞠

手鞠是我爱罗的姐姐，除了速度较快外没其他值得注意的地方，奈良有二级回复忍术，及时回复即可。如果在前面的游戏有帮他练级的话则战斗更为简单。

第三战：佐助 VS 我爱罗

卡卡西不但为佐助解除身上的缚封，还把秘奥忍术"千鸟"传授给佐助。接着就要和我爱罗战斗，如果需要把忍术等级提高，可以先暂停比赛练级（选第一项）。佐助物理攻击已经够高了，如果忍术等级较低可以舍去不用。我爱罗会使出砂盾，防御力几回合内大增，这时应以防守为主。



我爱罗被击败后，突然长啸一声，整个考场飘起了羽毛，这是大蛇丸安排在木叶的间谍兜的大范围安眠术。此时，大蛇丸勾结砂隐之里正式攻打木叶，妄图把木叶摧毁。接着，由于我爱罗精神不稳定，砂隐三人逃离了考场。与主考官对话可以在奈良、日向、小李之间选一名加入队伍，建议选日向，可以补充小樱的空白。接着是追赶砂隐里的三忍了。前往木叶里右方新出现的森林ガアラついせき。一直往森林深处走，在途中遇到大蛇丸，一场恶战又开始。大蛇丸对忍术的防御较高，懂毒攻击和全体的旋风攻击，不过威力不大，物理攻击对付他即可。打败他后才发现原来只是个分身……。



接着往下走，便会切换回小樱和卡卡西那边。卡卡西给小樱下达A级任务，帮助佐助，追击砂隐之里三忍。刚才挑同伴时剩下的另外两名下忍加入小樱一队。进入后发现森林与鸣人刚来时的地形完全不同。在一棵树的深处遇到我爱罗等三人。勘九郎单独上前应战，他懂傀儡术攻击，会附有各种异常状态，但本身攻击力和速度都不高。战胜他后一直往下走即可与佐助等人会合。



最终战

鸣人、佐助与小樱又重新组成队伍继续前进。往下走赶上砂隐三忍，战斗随即展开。充分发挥鸣人的口寄术，小樱提速，佐助的龙火之术取胜比较简单。战胜后我爱罗暴走，佐助与小樱丧失战斗力，鸣人只身面对我爱罗，直到佐助与小樱重新投入战斗，三人一起上前对付我爱罗。此战比上一战更为简单，我爱罗并没有什么强力招数，鸣人的多重分身加佐助的手里剑变化合体攻击可以对其造成大伤害。被打倒的我爱罗却化身为一头巨大的砂——砂之守鹤。守鹤的最厉害招数是"无限砂尘大突破"，对单体的伤害极大。不过到了此战应该难不到各玩家了，随着九尾狐化的鸣人最后一击，守鹤被打败，重新回到我爱罗的体内沉睡。





回到木叶里，大蛇丸及其手下音忍和沙忍终被击退，第三代火影为保护木叶里而壮烈牺牲，鸣人等人接过木叶里火的意志，继续奋斗。

游戏结束后会问你是否记录。重新开始时身处木叶里，在任务受付所与依鲁卡老师对话可以更改同伴。到火影的家，调查中间的书架可以进入里间，把收集到的子～亥的十二卷物与五本"ちぎれた卷物"（详细入手方法请看下文的收集篇）放入火时计中，鸣人即可领会到"九尾のチカラ"（九尾之查克拉）。





忍者学校的道场：在忍者学校东侧二楼有一个道场，在完成第一个任务后就可以去挑战了。道场里出现的都是火影世界中的各式人物的组合，一共有32场挑战，根据挑战所需的时间评定等级，S级的评价必须是2分钟内完成战斗哦！不同评价可以获得相应的奖励，S级的奖励都是些好东西哟，而且可以反复挑战。有的挑战必须在完成前面的挑战，并取得S级评价才能出现的。随着挑战不断出现，敌人也会越来越强。最后的第32场战斗是大蛇丸、鼬、再不斩的组合，向最强组合发起挑战吧！

常用道具一览

本作中有许多对通关有辅助作用的道具，可以帮助你在战斗中处于有利位置。由于身上只能带40件物品，如何合理的携带也需要玩家多多考虑的。如果在战斗中取得物品而身上道具已满时，可以选择第三项あずける自动送回木叶里的物品寄付处。

回复系	
兵粮丸	一人体力少量恢复
いりょう班の兵粮丸	一人体力中量恢复
ガマ印の兵粮丸	一人体力完全恢复
ちょうぜつ印の兵粮丸	全体体力完全恢复
チャクラ丸	一人查克拉少恢复
いりょう班のチャクラ丸	一人查克拉一定程度恢复
ガマ印のチャクラ丸	一人查克拉完全恢复
ちょうぜつ印のチャクラ丸	全体查克拉完全恢复
万能丸	一人复活
ちょうぜつ印の万能丸	一人复活，体力全恢复
カツプラーメン	一人体力少量恢复
あまぐり	少量回复体力和查克拉
秘传のきずぐすり	从日向家流传的秘传疗伤药 全体全回复
毒（どく）マニュアル	解除一人中毒状态
金しばりマニュアル	解除一人行动不能状态
さくらんマニュアル	解除一人混乱状态
くらやみマニュアル	解除一人盲目状态
术ふうじマニュアル	解除一人术封印状态
よろずマニュアル	解除全体一切异常状态

辅助系	
きょうそう丸	战斗中使用，攻击力变为2倍
こうてつ丸	战斗中使用，防御力变为2倍
しっぷう丸	战斗中使用，速度变为2倍
瞬身（しゅんしん）の卷物	战斗中立刻逃跑 迷宫中返回大地图
変わり身の卷物	变化为替身，提高闪避率。
变化の卷物	使敌人混乱
分身之卷物	分身，防御力上升
けむり玉	降低敌方一人命中率
毒（どく）けむり玉	令敌方一人中毒
まきびし	令敌方一人回复 战斗初期的状态。
さくらん香	令敌方一人混乱
ふういん玉	令敌方一人不能施行忍术
よわき玉	令敌方一人不实施攻击行动
なんじゃく玉	令敌一体防御力降低
ねんちゃく玉	令敌一体速度降低

能力提升系	
こうげきカンポウ丸	提升一人攻击力最大值
ぼうぎょカンポウ丸	提升一人防御力最大值
すばやさカンポウ丸	提升一人速度最大值
どうさつカンポウ丸	提升一人洞察力最大值
にんりょくカンポウ丸	提升一人忍力最大值
スタミナカンポウ丸	提升一人体力上限最大值
チャクラカンポウ丸	提升一人查卡拉上限最大值

攻击系	
火とんの巻物	使敌1体蒙受火属性伤害
水とんの巻物	使敌全体蒙受水属性伤害
雷とんの巻物	使敌全体蒙受雷属性伤害
风とんの巻物	使敌全体蒙受风属性伤害
石	扔石头攻击敌全体（全体弱攻击）
きばく札	用引爆符攻击敌全体（全体中攻击）
强力きばく札	用强力引爆符攻击敌全体
	（全体强攻击）
暗部のきばく引爆札	用暗部引爆符攻击敌全体
	（全体超强攻击）
ガマ寄せの巻物	召唤蛤蟆文太攻击敌方全体
九尾寄せの巻物	只能对鸣人使用
	（忍术不消耗查克拉）

其他	
わりびきけん	在木叶之里买东西可打九折
かくれみの	短时间内不遇敌
忍ぶえ	立刻发生战斗

重要道具的获取方法

自来也所写的《亲热天堂》相关书籍和周边……

イチャイチャパラダイス上：击倒惠比寿后获得。

イチャイチャパラダイス中：波之国湿地的剧情中得到

イチャイチャパラダイス下：把己の卷物放入火时计中换得。

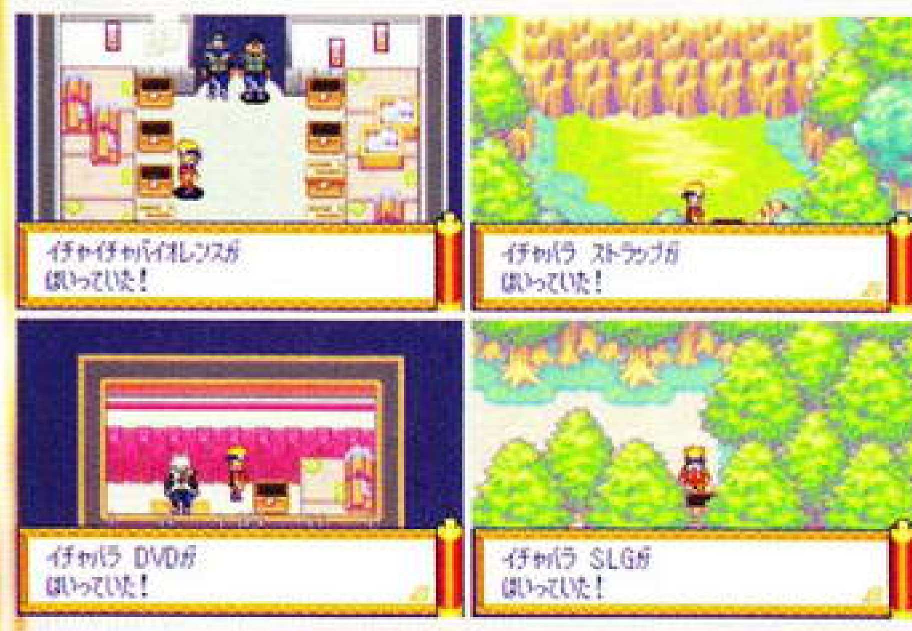
イチャイチャライセンス：把四卷ちぎれたページ交给自来也后自动获得。

イチャパラ DVD：木叶森林的小屋内的宝箱中。

イチャパラ SLD：达兹纳的家右上角的树脚下

イチャパラ ストラップガ：学会高台转移之术后，到火之国大草原从一处高台处转移到下方，三块石头包围的宝箱中。

イチャイチャバイオレンス：木叶里“藏”字宝库第三层的宝箱中



十二天干卷物在游戏发展过程中会一一得到，只有未之卷物需要寻找。

子の卷物：完成第一项任务——卷物守护后获得。

丑の卷物：完成第二项任务——木叶森林击败老虎。

寅の卷物：完成第三项任务，采集草药，击败强盗。

卯の卷物：护送达兹纳到波之国途中，战胜再不斩。

辰の卷物：在演习场战胜勘九郎和手鞠后获得

己の卷物：在死亡森林击败大蛇丸后获得。

午の卷物：中忍考试中鸣人战胜犬冢牙后获得。



未の卷物：波之国湿地，学会水面行走后通过其中一处石桥的宝箱内

申の卷物：中忍考试中佐助战胜我爱罗后获得。

酉の卷物：佐助组在火之国边境里击败大蛇丸后获得。

戌の卷物：小樱组在火之国边境里击败勘九郎后获得。

亥の卷物：最终战击败砂之守鹤后获得。

在学会水面行走后，自来也所需要的书页地点（只列出水石桥位置）：

ちぎれたページ1：木叶森林尽头小屋左方的水石桥

ちぎれたページ2：火之国大草原木桥下方的水石桥

ちぎれたページ3：波之国湿地，木叶符号下的水石桥

ちぎれたページ4：死亡森林遇见兜的地方的水石桥



配合十二天干卷物一起放入火时计内，鸣人即可习得"九尾のチカラ"。

ちぎれた卷物1：木叶里“藏”字宝库第三层的宝箱内。

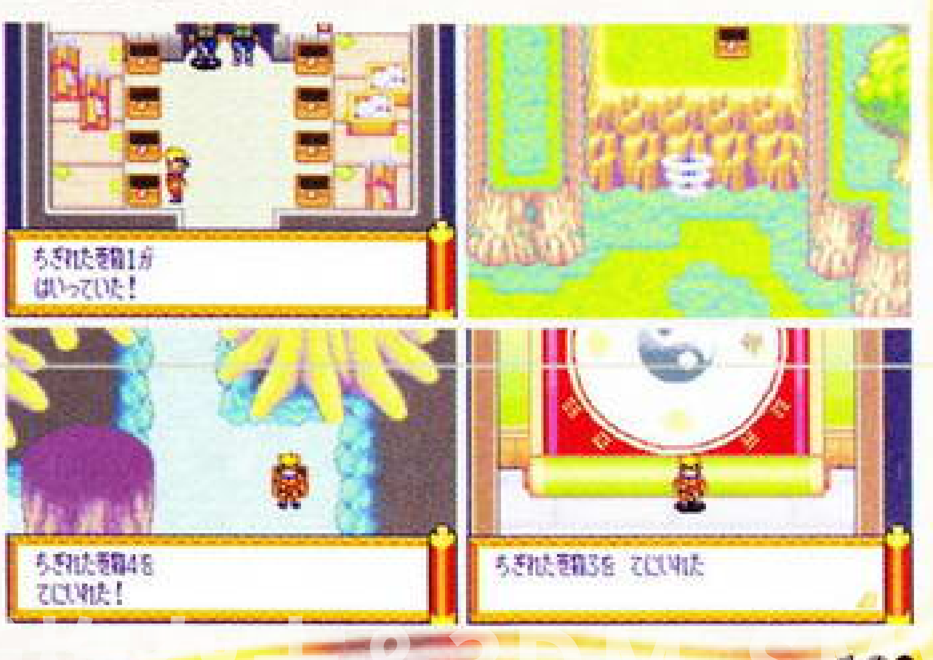
ちぎれた卷物2：火之国大草原某个高台的宝箱内。（需学会高台转移术）



ちぎれた卷物3：把卯の卷物放入火时计中换得。

ちぎれた卷物4：死亡森林中的某个宝箱内。

ちぎれた卷物5：火之国边境，最后佐助与小樱合流的地方的宝箱内



文 天幻网 火光 编 铭风

世界被黑暗笼罩着。
风静止了，
大地在腐败。
人们相信一个预言，
而且在等待着：
这个世界被染成黑暗时，
将有四名光之战士出现。
而现在正如预言，
四名年轻人出现在这个世界，
这四个年轻人真的是光之战士吗？
操纵形成世界的4种力量——
土、火、水、风的敌人真的能够打败吗？
首先要让四种水晶恢复光辉，
阻止世界的崩溃！
那么即将起程了，
四位光之战士们！



最终幻想Ⅰ·Ⅱ Advanced / FINAL FANTASY Ⅰ·Ⅱ Advanced	GBA
◆Square·Enix ◆RPG ◆2004年7月29日◆日版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆6800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	



系统介绍

主菜单

アイテム：道具，分选项为つかう／使用，せいとん／整理，だいじなもの／剧情道具。
まほう：魔法，分选项为つかう／使用，わすれる／忘却魔法。
そうび：装备，分选项为そうび／装备，さいきょう／自动装备最强武具，はずす／取下。
ステータス：状态一览，可察看角色的状态。
たいれつ：调整队列，最上方角色容易受攻击。
コンフィグ：更改游戏设置。
セーブ：存档，新版的FF中可随时进行纪录



战斗菜单

たたかう 攻击
まほう 魔法
アイテム 使用道具
そうび 调整装备。
にげる 逃跑



职业介绍

《FF1》有六种职业，玩家可以自由选择搭配，甚至可以选择清一色的职业进行游戏（建议初心者不要选清一色）。游戏中得到了飞空艇后继续游戏。龙王巴哈姆特（バハムート）会赐予光之战士们新的力量，全员转职为高级职业。各项指数提升的同时，购买学到的魔法变多了。由于选了职业后再也不能更换职业，所以刚开始游戏的时候要小心选择，建议新手选择默认的职业。不过在打了几个隐藏迷宫，把究极神兵利器——ラグナロク、ライトブリンガー、さばきのつえ等等当成道具使用，便可施放究极魔法。



せんし：战士，能装备绝大多数武器和防具，从而拥有全部职业中惊人的攻击力和防御力，转职为骑士后，能使用除ディア和アデリア以外的前三级白魔法。

シーフ：小偷，素早和幸运很高，这个职业只能使用部分武器和防具。转职为忍者后，可

以学到前四级黑魔法。

モンク：空手家，顾名思义就是擅长不装备武器来作战，大部分武器和防具都不能装备，自始自终不能使用魔法。以上两个特点往好了想可以说是为队伍节省了一大笔开支，是最省钱的职业。

しろまじゅつし：白魔术师，能使用大量回复、支援系白魔法的职业。同时デリア系列魔法可以给不死系怪物带来巨大伤害。转职后能够使用アレイズ这种复活又回复的魔法，是队伍中的必备。

くろまじゅつし：黑魔术师，能使用大量攻击、异常状态系列黑法的职业。不过他的攻击力和防御力低得可怜，HP成长也是所有职业中最慢的，应当将其排在队伍的最下边。

あかまじゅつし：赤魔术师，可以习得除第7，8级以外的全部黑、白魔法。并且可以选择装备多种武器、防具，种类数仅次于战士居第二。虽然是各方面均衡发展的全才型职业，但在后期会稍差于其他职业。

流程攻略

1.四名光之战士出现在コーネリアの町下方，往上来到コーネリア城，找到国王后，得知公主被ガーランド抓走了，惊慌失措的王国众人请求光之战士去北方的カオス神殿解救公主。在コーネリアの町买一些装备、魔法、道具后就可以向北进发了。（按住B键，再按Select选择键，就会出现世界地图）



2.路上，发现左边有一个山洞，名为大地のめぐみの祠，要发展剧情后才能进入。

3.进入カオス神殿，可以先在左上和左下房间拿道具，再去中心处找ガーランド算帐。（右下角和右上角房间暂时进入不可，需要“神秘の匙”。）

4.打败ガーランド后，与公主交谈，回到コーネリア城。作为报答，公主送给光之战士“リュート”，国王则下令修复城北的大桥。桥修好后，光之战士们告别国王与公主，出城过桥，踏上了征途。走到桥上，经典的序幕开始……



5.过了大桥，往北边走，会看到一个山洞，那里是マトーヤの洞窟，巫女マトーヤ正因为丢失了“水晶の眼”而大为烦恼。

6.遥远的东方，来到“港町プラボカ”，进镇后听说这里有海盗作乱，在镇子的左上角看到三个穿着海员服装的家伙，猜想就是他们了，去了一对话，话不投机立即开战。胜利后得到了大海船。在海上可以玩拼数字迷你游戏，按住A键不放，同时连续按B键23次会进入Mini Game。可赚一些钱来购买魔法和装备。



7.大海船只能在有港湾的地方靠岸登陆。下一个目的地，是位于世界地图西半球的大陆，南端的エルフの城。真糟糕，这里的王子居然沉睡了五年……在城内打听了一下，了解到这是一个名叫アストス的人对王子下了诅咒……另外打听到，西边有一座城池有些蹊跷古怪。

8.来到西面的城堡，在大殿中看到了国王。国王说此城被アストス弄坏了，要光之战士们去一趟沼の洞窟，把“クラウン”（王冠）取来，这样就能把城堡恢复原貌。善良且富有正义感的光之战士们答应了国王的请求。

9.沼の洞窟在本大陆西南方的尖端处，绕到西の城西边的山脉的左侧，入口在一片沼泽里。“クラウン”在沼の洞窟B3F的一个房间里，这里许多怪物的攻击附带中毒，要在之前多购买どくけし。

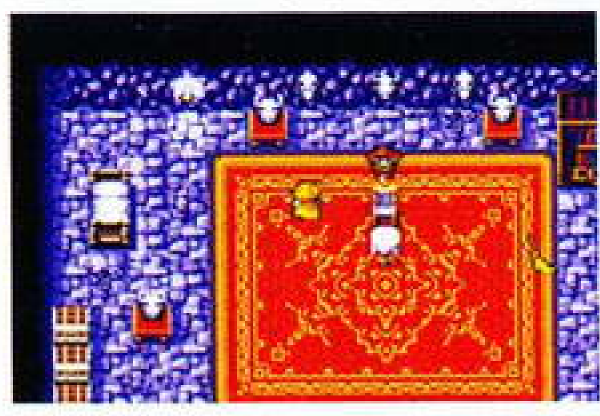
B3F左上角是ファニックスのお先拿了，然后直接往下走，进入倒数第二排第二列的房间里取王冠“クラウン”，拿了就走，其他房间以后再来。注意王冠前有强敌ピスコディーモン守护，事先回复HP。



10.得到王冠“クラウン”后，原路返回西の城，见到国

王，献上王冠，然而国王却在开怀大心中露出其本来面目，原来国王就是失踪已久的暗黑妖精王アストス！诅咒王子昏睡五年的凶手就在眼前，光之战士毫不犹豫地投入了战斗。

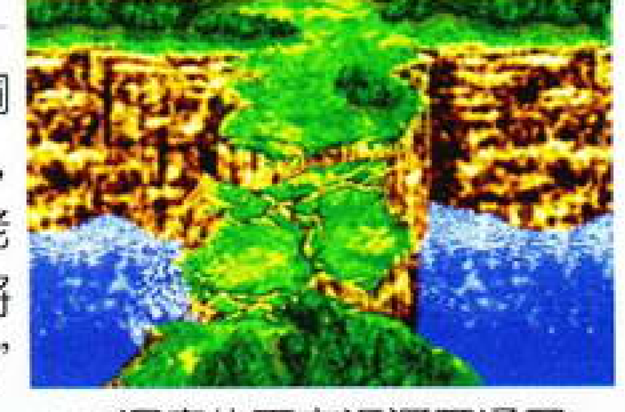
アストス会多种全体属性攻击黑魔法，开场两三个回合内必定用一次黑魔法デス（即死）。最巧妙的战法是，白魔试着一开战就用2级魔法サイレス令其沉默，无法用魔法。打败アストス，竟得到了巫女丢失的“水晶の眼”！看来アストス真没少干坏事……



11．去マトーヤの洞窟，巫女マトーヤ为报答主角，把“目觉めの药”赠送给了光之战士们。可以使エルフの城的王子从睡眠的深渊中觉醒过来。

12，回到エルフの城救醒王子，得到“神秘の匙”。有了“神秘の匙”，就可以进入エルフの城、西の城、沼の洞窟、コーネリア城以及カオス神殿里以前打不开的房门了，里面有许多宝箱。在游戏刚开始所在的コーネリア城右上角的房间里，得到了剧情道具“ニトロの火药”。

13.用大海船在西の城北边的大陆上的海港登陆来到ドワーフの洞窟。往洞窟下方深处走，会看到有一位老人在挖运河。将“ニトロの火药”交给他，ドワーフの洞窟的下方运河开通了！



14.穿过运河，进入ドワーフの洞窟左边海面上有一个大漩涡很古怪，是いやしの水の洞窟，要打败水之卡奥斯才能进入。

15.继续西行，来到メルモンドの町，一片衰败之景。打听后得知这都是附近的バンバイア做的好事。在镇子里逛逛商店，整装备待发。注意要买一些きんのはり做好解石化的准备，土之洞窟有可能遇到石化攻击。

16.西行，巨人の洞窟里的巨人挡路，要红宝石才让通过，光之战士们只好去大陆上一块三角形的半岛上的アースの洞窟（土之洞窟）。在B3F遇见BOSS バンバイア，他的弱点是炎和白魔的ディア系魔法，黑魔如果有ファイガ，放出来几乎可以秒杀吸血鬼。打败他后得到“スタールビー”（星之红宝石），赶紧离开。

17.用红宝石让巨人让路，穿过巨人の洞窟，来到山的另一侧，顺路往下走，又发现一个洞窟，是贤者の洞窟，里面的贤者会送给光之战士们一根“土の杖”，并且提示说在アースの洞窟（土之洞窟）里的一块石板那里使用。



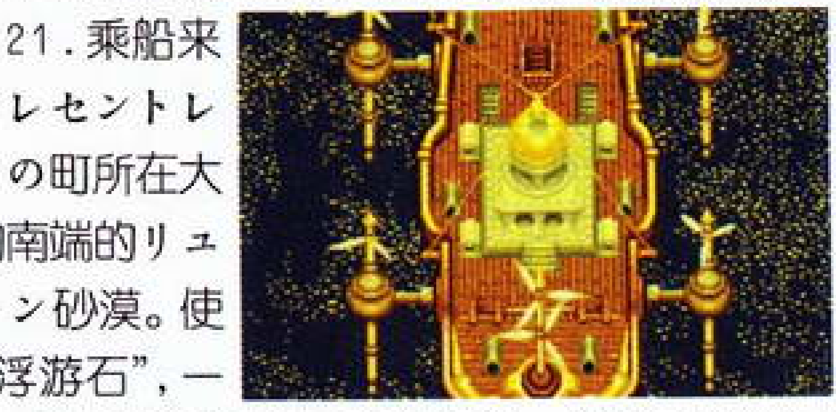
18.再次进入アースの洞窟（土之洞窟），然后在打倒吸血鬼的地点内部的石板前按确定键，在“土の杖”的作用下出现了通路。B5F，见到了土之混沌リッチ。

リッチ擅长地属性魔法攻击，他有1200点HP。可以针对他怕火和ディア系魔法弱点进行攻击，也可以给空手家加速加攻击力后发动强力攻击。胜利后从房间上方的传送点脱离，直接传送到アースの洞窟外。



19.乘船来到东半球南方大陆上，被新月型湖泊所包围的クレセントレイクの町。该镇的右上角的十二贤者，会告诉光之战士们许多知识，同时给予了“カヌー”。以后可以在河道湖泊里前进了。

20.乘船来到メルモンド町北边的一个河道，划着小木筏在河道前进（附近会发现风のささやく洞穴，要击败风之混沌才能进入）。在冰の洞窟，到达B3F后从这里来到B1F的左侧房间，从陷坑掉下去，终于得到“浮游石”。



21.乘船来到クレセントレイクの町所在大陆的南端的リュカーン砂漠。使用“浮游石”，一艘巨大的飞空艇从中冉冉升起。注意飞空艇只能降落在绿色的平原上。

22.有了飞空艇，先去北方吧，地图西北的群岛上有许多洞穴，那里是ドラゴンの洞窟。（其中一个洞穴是燃えさかるびの大穴，要打败火之混沌才能进入。）在其中一个ドラゴンの洞窟里找到了龙王バハムート（巴哈姆特），龙王

要求光之战士们出示勇气之证。

23.试练の城在世界地图东北边的大陆上，乘飞空艇降落在试练の城的左上处半岛。最后在试练の城3F的尽头处找到“ネズミのしっぽ”(老鼠尾巴)。把“ネズミのしっぽ”交给龙王后龙王赐予了光之战士们新的力量，全员转职为高级职业。



24.划着小木筏进入在クレセントレイクの町左边的ぐルぐ火山。里面到处是灼热的岩浆，走在上面会损耗HP。迷宫最深处是火之混沌マリリス，她害怕异常状态魔法攻击。而白魔可以用バファイ减少她魔法造成的炎属性伤害。



25.乘飞空艇来到世界地图西北边的オンラクの町，需要在远方降落再步行前往。镇内东部有一个木桶做的潜水器，但是目前还不能使用，因为缺少提供氧气的“空气の水”。

26.乘飞空艇来到世界地图东北边的ガイアの町，在镇子的右上角打听到能汲取“空气の水”的泉之妖精不幸被抓走装在一个瓶子里卖给了商队，世界真是一片黑暗……

27.再乘飞空艇来到世界地图西北角，在沙漠附近降落，商队就在如右截图右上角的一片沙漠里，走过去就进去了。“妖精のビン”竟然开价50000元，真是名副其实的绑匪。



28.回到ガイアの町，一打开瓶子，妖精就飞走了。回到泉水那里，看到妖精正在泉水上休息，感受重获自由的快乐，主角一行得到了“空气の水”。



29.再次来到有潜水木桶的オンラクの町，就可以顺利地用木桶潜入海底神殿了。这里有两条路，左上角的最后通往BOSS处，右上角的能通到5F。先去右上角，走最上边的路得到“ロゼッタ石”(玫瑰花石)然后来到水之混沌クラーケン处，1800点HP，弱点是雷。会使用单体多连击数的强力物理攻击，全体黑暗状态攻击。



31.去メルモンドの町，在右上角找到学者ウネ，请他解读从海底神殿得到的“ロゼッタ石”上的文字，原来，这上面刻的就是ルフェイン人说的语言……

32.来到世界地图东北大陆的ルフェイン人の町，经过交谈了解到ルフェイン人是天空人的后人，天空人创造出了飞空艇、浮游城等等辉煌灿烂的机械文明，但是却被风之混沌ティアマット导向了消亡……在这里得到剧情道具“チャイム”(钟琴)，有了钟琴，才能进入世界地图东北大陆的蜃气楼の塔。(在镇子的右上角，可以一直向右边走，商店里有卖最强魔法アレイズ与フレアー。)



33.从蜃气楼の塔进入浮游城，还需要一个剧情道具，名曰“ワープキューブ”(跳关方块)，在泷の里の洞窟里，此洞窟在オンラクの町附近，需要划着小木筏才能进入。洞窟内除了一条路正确外，其余的都是死路。与左下角房间内的机器人对话，就能得到“ワープキューブ”了。



34.休息整顿一下，就开始向蜃气楼の塔进发。在3F用“跳关方块”进入浮游城。在浮游城4F，往右走，来到第二个路口，拐弯向下走，就可以看到跳关点了。(浮游城内可得到



"アダマンタイト"）最后遇到风之混沌ティアマット了。他会许多攻击全体的属性特技。

35.回到クレセントレイクの町，十二贤者说，邪恶黑暗的根源在2000年前，为了光明的世界，一定要到2000年前作战，彻底打倒邪恶的根源。根源在何处呢？前面在浮游城的3F水晶球可看到カオス神殿，正是四大属性水晶的中心……从现在开始，做好最终战的准备吧，该买的物品魔法都买上，还有，别忘了把"アダマンタイト"（精金矿石）拿到ドワーフの洞窟的铁匠那里，入手圣剑エクスカリバー。

36.再次进入游戏初期为了营救公主而进入过的カオス神殿，发现那五只蝙蝠原来是天空人派出的五位战士，在天空战士的提示下，光之战士们把四块水晶的光辉照耀到房间中部陈列的黑水晶上，通向2000年前的时空遂道开通！



37.进入2000年前的カオス神殿，这里危机四伏，强敌多多，还会遇到之前的四大混沌，要小心应战。（在B4F的极左下角有マサムネ"正宗刀"，非常强力。）。在最终层遇到了在游戏最初抢走公主的ガーランド。原来他被光之战士们打败后，被四股力量传送到了2000年前。他为自己2000年后的未来着想，于是将2000年前的四大属性混沌送到了未来。这样当他在2000年后被光之战士们打败后，四大属性混沌就又可以将他送到过去了，如此循环往复……之后他现出了カオス的原形，最终决战开始了！





隐藏迷宫介绍

关于隐藏迷宫的一些设定

一、四大隐藏迷宫分别对应着《FF1》剧情攻略里的四大属性混沌，一开始，隐藏迷宫的入口分别被四大属性混沌的石像封印着。之后，随着剧情的发展，四大属性混沌被光之战士一个一个地打倒，石像封印会被一个一个地解开。

二、在隐藏迷宫里全灭，不会Game Over，而是把主角们瞬移到了迷宫的入口处，主角们的HP全部变成了1。在迷宫里获得的道具一个也不少，经验值不会丢。

三、隐藏迷宫的设定很古怪，迷宫有一些层数的样子是固定的，隐藏BOSS及其出现地点也是固定的。而迷宫中的层数分布情况是随机的，可能这次是第一层，下次就作为第n层。玩家在某层的出现位置和宝箱的位置也是随机的。

四、隐藏迷宫中可得到提升角色的五种基本能力指数的道具：パウーアップ、スピードアップ、マインドアップ、スタミナアップ、ラックアップ，只出现在新增加的土水火风四大属性隐藏迷宫的宝箱里。

五、隐藏迷宫有些有BOSS的层，如果有一个以上的BOSS，则只能选择其中一个打，打完之后只能通过传送点回到地面，想打另几个隐藏BOSS，则只能重新走一遍迷宫。

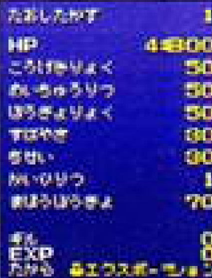
六、隐藏迷宫里的隐藏BOSS和剧情里的通常BOSS相比起来强劲多了，建议有一定实力后再来，最好完成通常剧情攻略后再闯隐藏迷宫。

大地のめぐみの祠

特殊层介绍：某层是一片茫茫大沙漠，除了一些树木和宝箱，什么也没有，无边无际。寻找这一层迷宫的出口，方法是，先顺着一个方向走一段时间，直到看到有三棵树出现为止，观察一下，三棵树像不像一个箭头的形状啊？好，那就按照这个箭头所指的方向一直走下去吧，直到发现下一个"箭头"为止。注意，路上如果发现一棵树，请无视之。

B5F有四个隐藏BOSS，每次进入只能打其中一个。








▲会用特技地震，所以注意要用防具或者白魔法バマジク防止即死。

▲会用特技いなずま，所以注意要用白魔法バサンダ减少雷属性伤害。







▲会用特技地震，会魔法ファイガ。

▲只会用物理攻击，而且伤害值也不高，比《FF3》最终迷宫暗の世界里的差远了。

燃えさかるびの大穴

特殊层介绍：

某层类似泷の里の洞窟，这里有一个是NPC堵路，一夫当关，万夫莫开。这里要耐心等待他让开路中的一瞬间插进路口……出口在右上角。

世界地面，这里会看到大海船。乘船在异世界四处调查……会找到一名海盗船长，他会提起关于沙漠与浮游石的事情。然后，乘船继续寻找沙漠，找到一片中心有一棵绿叶橄榄树的沙漠，走到橄榄树前按确定，就会用浮游石得到飞空艇。有了飞空艇，可以在异世界随意寻找宝箱和出口了，找完宝箱后，来到异世界某处的一个小岛上会找到出口（出口位置会变化）。

有一层似乎是一个废弃的古代神殿，周围到处都是岩浆，给人一种灼热窒息的感觉……背景音乐又恰好是沼泽洞窟的，这里的热气比炎之洞穴还要厉害，每走一步都要减少HP。如果去过海底神殿的话，也话会觉得这里很像是一个火海神殿……出口在最右上角。

在B10F和B20F分别有两个隐藏BOSS，只能选择其中一个挑战。



▲《FF4》里出现过的雷天王，打败第一形态后，马上还得迎战他的第二形态，注意用白魔法バサンダ减少雷属性伤害。



▲《FF4》里出现过的水天王，他发动的大海啸非常壮观。



▲既然曾经是《FF4》里的火天王，攻击当然是火为主，所以注意用白魔法バファイ减少炎属性伤害。



▲《FF4》里出现过的风天王，小心她的ゆびさき单体石化攻击。

いやしの水の洞窟

特殊层介绍：

某层会遇到暗黑巴哈姆特，他会要求光之战士打倒一定种类一定数量的龙。之后会出现了很多龙在走来走去，对话便发生战斗。龙的种类有红黄蓝绿黑白僵圣银九种，与龙作战期间可以随时与暗黑龙王对话，暗黑龙王会告诉光之战士还剩几种几只龙就可以完成任务。完成后龙王会打开本层迷宫的出口。

B5F 地面上走动不会遇敌，与左上角一个房间门口的人鱼对话，她会打开房门，进入后，里面有一个宝箱，打开宝箱就会遇到隐藏BOSS——ギルガメッシュ，胜出后听到开门的声音，这里到东北角，有一粉色人鱼在房间门口，此时门锁已除，可以进入，房间有通向地面的跳关点，后门外有通向下一层的入口。



▲比较弱，会加强自身的防御，用那把假圣剑来砍人……　▲B10F是隐藏BOSS——アトモス所在地。



▲B20F左边房间是オメガ，右边房间是しんりゅう。

风のささやく洞穴

特殊层介绍：

某一层是找小孩的小游戏，接受初始的房间内小孩的委托来寻找某种颜色头发的孩子，（注意对话中表示颜色的汉字）出门，找到此颜色的孩子并对话后，返回为委托的小孩便可。

某层类似土之洞窟，在右下角再度遇到巨人。和矮人们对话，不断得到道具并触发剧情（选项都选是），最后得到红宝石让巨人让道。

某个村镇住宿为1000元一个晚上……这里的道具屋可买到许多不错的东西。

某层，与中间的老人对话，帮助他把海狸赶到左右边圈内（注意数字），然后与海狸对话，第一项是右，下边的是左。按要求完成便可。



▲第10层和第20层分别遇到隐藏BOSS。



▲第30层是墓场，这里会遇到《FF 6》中的魔列车。　▲在最终层会遇到《FF 6》的死神鸟，实力很强。

文 ChinaGba freeman | 编 铭风

《最终幻想II》是系列第一部拥有深邃剧情的作品，因为文中着重于介绍游戏的剧情，让大家更好的了解主角们的冒险。而本作中的许多系统，如语言记忆系统，魔法武器熟练度等，除了本作并不出现在系列的其他作品中。如果你之前没有玩过本作，一定会在之中体会到不一样的感觉。



攻略透解 Guide Through





HP：HP为0时战斗不能。

MP：使用魔法所必须。

みぎきき\ひだりきき：惯用右手\左手，将武器装备在惯用的手上攻击时威力较大。

ちから：力，影响攻击力。

たいりょく：体力，最大HP一次提升值，影响物理防御力。

せいしん：精神，影响白魔法的攻击力和成功率。

すばやさ：速度，影响回避率、先制攻击及后制攻击的确率。

ちせい：知性。影响黑魔法的攻击力和成功率。

まりょく：魔力，最大MP一次提升值，影响魔法防御力。

こうげき：攻击，由装备的武器和力所决定。

めいちゅうりつ：命中率，左边的数字是攻击次数，右边的是命中率。

ぼうぎょ：防御，决定玩家受到的伤害。

かいひりつ：回避率，左边的数字是回避次数，右边的数字是回避率。

まほうぼうぎょ：魔法防御，左边数字是魔法防御次数，右边的是魔法防御率。



人物成长系统

角色本身没有等级概念，要增强能力是靠武器、魔法熟练度的直接提升。随着武器和魔法的使用，相应的熟练度就会提升。熟练度左边的数字是熟练度等级，当熟练度槽满时熟练度等级就上升一级，等级越高威力和命中率都会有所增强，而熟练度等级最高为16级。魔法的习得是要对指定的角色使用魔法书，而不同魔法书的获得途径是多种多样的。

WMS（语言记忆系统）

这是本作的特色系统。当对话中有关键词时就可以将其记下，在以后的对话中，可以用关键词作为话题，也可以以某样道具作为话题。在菜单中的ことば选项可查看已经获得的关键词。

队列系统

通过菜单中的たいれつ选项可进行角色前后队列的调整。后排不容易受到攻击，但直接攻击威力不高，可使用魔法和弓箭。

其他

本作取消了原先具有的“ABAB大法”，但保留了每步SAVE不遇敌（特殊环境除外）等密技，而最大的不同就是取消了战斗时使用的物品须装备，而改成直接可以调用物品栏中的道具。宿屋的收费与HP及MP的伤害量有关，建议在投宿前先用魔法将HP补满。



▲得到戒指后，在大地图上按住B按SELECT能查看世界地图。 ▲在雪原上，按住B键后连按A键22下就能进入迷你小游戏。

《最终幻想 II》剧情攻略

在遥远的彼方世界……

长久持续的和平宣告结束

帕拉美奇亚帝国的皇帝从魔界召唤出了大批魔物

开始了世界征服的野心

与之对抗的叛乱军在菲因王国起义

因为遭到了帝国的总攻击，城被抢去

只能撤退到边境的镇子亚鲁迪阿。

住在菲因王国的4个年轻人，

由于敌人的攻击而失去父母，

在敌人的不断追杀下拼命逃跑着……

逃亡着的主角——斐里奥尼鲁（フリオニール）、玛利亚（マリア）、卡伊（ガイ）和雷恩哈特（レオンハルト）突然遭到到帝国军的黑色骑士的攻击，四人不堪一击，一一被击倒……

反抗军的地下指挥部设在亚鲁迪阿镇的一个大房间中，斐里奥尼鲁被放在一个巨大的魔法阵上，美丽善良的姬蕾妲（ヒルダ）公主正和白魔导师敏武（ミンウ）交谈……

姬蕾妲：“能救活他吗？”

敏武：“是的。可以感觉到他有很强的生命力。不久就可以恢复知觉。”

姬蕾妲：“从菲因来到这里避难时，发现了身负重伤倒在地上的他。我想你也许可以救他。”

敏武：“有生命的反应了，这个魔法阵可以使生命力增强。”

姬蕾妲：“那我就放心了。那么我们回去开会吧。大家都等着呢。帝国正在巴夫斯克镇(バフスク)建造大型战舰，完成后敌人就会发起总攻。我们不能坐以待毙，得想想办法才是。”

斐里奥尼鲁缓缓醒来：“这里是？大、大家……？”他边走下魔法阵边呼喊着同伴的名字，“雷恩哈特！、玛利亚！、卡伊！”。

一出门，发现玛利亚和卡伊就站在他面前。

玛利亚：“斐里奥尼鲁！你还活着！真是太好了……我……”

斐里奥尼鲁：“玛利亚…卡伊，你们都没事。雷恩哈特呢？”

卡伊：“是菲因的公主救了我们。雷恩哈特……”

斐里奥尼鲁：“是吗……别担心，他一定还活着。”

三人来到会议室。

姬蕾妲：“你们已经恢复了……　很好！看来你们真的有很强的生命力。”

斐里奥尼鲁：“非常感谢您救了我们。公主……请允许我们加入反抗军与帝国军战斗。”

姬蕾妲：“这可能办不到。你们不熟悉战争，这只会使你们无谓地失去性命。回到自己的城镇去吧。”

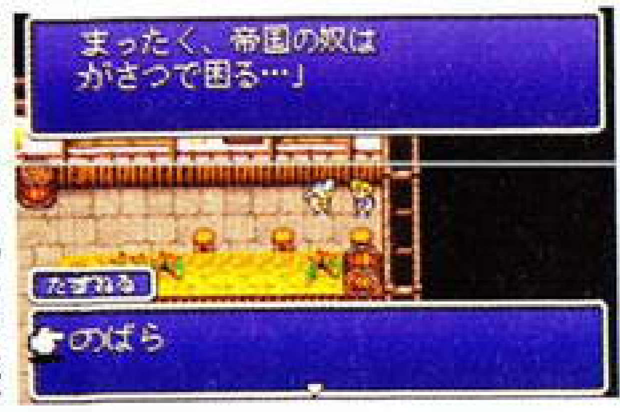


玛利亚：“我们的家遭受到帝国军的攻击，连双亲也……”

姬蕾妲：“是这样啊……但是，我们反抗军也是要有加入条件的。一定要记住我们的暗号，否则就自谋生路去吧。暗号是——“野玫瑰”(のばら)，好好记住。”

与公主旁边的敏武交谈后得到第一个任务——回到菲因镇找到内应。在会议室右方屋中可以看到撤退时不幸腰部中箭受伤的菲因国王。因此由公主代理起政务。走出据点，在镇上可以见到许多优秀的同志——自称天下第一的神偷波尔（ポール）；由于在哥哥阵亡时逃走而一直认为是自己胆小，心怀内疚的卡修恩城王子哥顿（ゴードン）；为反抗军打造武器的脱布鲁（トブール）。这些人都是打从内心深处痛恨帝国军队的，也正是他们构成了现在反抗军的核心。

去菲因镇的途中，可以到与菲因镇隔湖相望的加迪亚村（ガテアの村）收集情报。来到菲因镇，这里被帝国军队所占领，自然到处都是敌人。如果和他们交谈就会引发战斗，是修炼很好的方式（但事先要有一定等级）。这里的店中几乎都是空的。从北边绕到围墙外来到城东南的酒吧(PUB)，这里也聚集着许多帝国军的人，在酒吧的右上角的是酒店老板，和他交



谈时说出暗语“野玫瑰”后，老板就会让出他身后的暗道。暗道尽头房间里躺着一个生命垂危的战士。

斯各特：“你们想把我交给帝国军吗？那我宁可去死！”

斐里奥尼鲁：“野玫瑰。”

斯各特：“噢，你们是反抗军！我是斯各特（スコット），卡修恩王国的王子。”

斐里奥尼鲁：“是你？可是听闻你已经阵亡了……太好了！原来你还活着。”

斯各特：“但是……我已经活不了多久了。请答应一个临死之人最后的请求……告诉我的弟弟哥顿，他有极好的才能……对他自己要有信心。告诉菲因国王，菲因城被攻陷是因为波恩（ボーゲン）伯爵出卖了我们。他现在是帝国的将军！还有，告诉姬蕾妲，我爱她……不，这个别和她说了。一个将死之人的告白……只会让她悲伤。”

玛利亚：“请问，你知道我的哥哥雷恩哈特吗？”

斯各特：“不巧，没听说过……请拿着我的戒指（リング），以后一定会有用的……”

斯各特留下戒指后就离开了人世。

斐里奥尼鲁带着戒指返回亚鲁迪阿镇见公主，并把戒指拿给她看。

姬蕾妲：“这枚戒指是斯各特的东西！他…他还活着！？”

斐里奥尼鲁：“我们在菲因镇那里拿到这枚戒指的时候他已经耗尽了力气…”

姬蕾妲显得十分悲伤：“是这样……他、说了些什么？”

斐里奥尼鲁：“不，没有……。公主……请接受这枚戒指吧。”



姬蕾妲：“不。那是只适合有勇气的人的戒指。”

姬蕾妲：“这次菲因潜入很成功。我以前轻视了你们的能力。现在请你们为反抗军出力。去获取魔法金属——米斯里鲁（ミスリル），那是打造优良装备所必须的材料。”

用“米斯里鲁”这一关键词再与公主交谈，得知住在萨拉马多镇（サラマントの港町）的约瑟夫知道米斯里鲁金属所在地，并派敏武与之同行。和敏武交谈他，他就会加入队伍，随众人一起出发寻找米斯里鲁金属。他身上携带的独木舟（カヌー）在河流与湖泊中使用很方便。之后还从公主口中得知关于大战舰（だいせんかん）与飞空艇（ひくうせん）的情报。飞空艇方面更详细的信息，公主建议可以去问菲因的白骑士团团长希德（シド）。他自己设计建造了一艘飞空艇，现在住在波夫特镇（ポフトの町），使路人可以付钱乘坐他的飞空艇，而把所得的钱用在提高飞空艇的性能上。



渡过亚鲁迪阿镇北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇（パルムの町），从这里到波夫特镇有定期轮船来往，只要在这里付给村口的水手32G就可以乘坐。来到波夫特，在酒店中见到了希德，只要付一定的钱就可以到其他地方。

乘飞空艇来到萨拉马多镇，发现镇中几乎没有一个男人，经了解才知道男人们都被帝国军强拉到塞美多瀑布洞窟采集米斯里鲁金属矿去了。在一间屋子里发现了约瑟夫。向他说出反抗军的暗号时他却不相信，没办法，只有自己先去塞美多瀑布洞窟营救村里的男人。



塞美多瀑布洞窟在萨拉马多镇的西南方，在地下第3层发现了萨拉马多镇的镇民，其中居然还有神偷波尔和一个叫妮莉（ネリー）的女孩！波尔解释道原来这个女孩就是约瑟夫的女儿，她是被波恩伯爵抓来当人质威胁约瑟夫的，而米斯里鲁在洞窟的深处。波尔带着村民和妮莉逃跑，主角一行则继续往洞窟深处探询。来到地下5层，终于在某个房间里发现了一个宝箱，击倒看守的敌人后就能从宝箱中得到米斯里鲁。在这层的尽头可以得到一本跳跃术（デレポ）魔法书，有了它就可以直接出洞了。回到萨拉马多镇，这时的约瑟夫马上改变了态度，感激我们救了他的女儿，并对之前因为受波恩的威胁而态度恶劣表示道歉。在约瑟夫家门外有位女孩默默喜欢着约瑟夫，但觉得自己的存在只会妨碍他……

回到亚鲁迪阿镇，将米斯里鲁交给在武器店的脱布鲁，他就会制作出米斯里鲁武器和防

具。以后武器店就会多了一个店员，专卖强力的米斯里鲁武器和防具。

来到姬蕾妲公主处，她又向大家布置了新的任务——在大战舰建造成功之前将它破坏。现在负责大战舰建造的有才能的黑暗骑士因为米斯里鲁金属被夺的事被召回了帝国，现在正是动手的好时机。

来到巴夫斯克镇，这里已经被帝国军所占领，到处都是帝国的士兵，但是和他们交谈并不会引发战斗。在这里了解到黑暗骑士还没回来，由无能的波恩指挥一切。镇子中间的波恩正命令手下快点干活。看来这是接近大战舰的好时机。在镇南面找到了反抗军的间谍，和他说出“大战舰”的关键词，他就会让出一条通往大战舰工场的通路。当大家赶到通路的出口时黑暗骑士突然出现了，边上还跟着波恩。



黑暗骑士：“大战舰已经完成了。你认为我会在没有完成工作前离开吗？你们只有向皇帝陛下降伏，这才是反叛军最佳的选择，好好考虑一下。以后有机会再见吧。”

走出洞外，出现在大家眼前的是徐徐上升的大战舰……一切都太迟了！

回到地下通道，在里面房间里的宝箱中可以发现通行证，再通过边上的魔法阵被传送到阵外。

到波夫特找到希德，询问有关飞空艇和大战舰的事。

希德：“飞空艇要以太阳之炎（たいようのほのお）作为动力，大战舰也不例外。而太阳之炎是很难控制的，如果过量就会因为暴走而爆炸。”

回到亚鲁迪阿镇。

姬蕾妲：“许多人在大战舰的攻击中被杀。父亲的病更重了……他知道自己的死期将至。”

玛利亚：“敏武，能做些什么吗？”

敏武摇摇头：“凡是活着的人都逃不过一死，但是，减轻众人的病痛也是作为白魔导师的我的义务。斐里奥尼鲁世界的命运就托付给你了，你必须尽早破坏大战舰。”

敏武离开了队伍来到国王的房间。向公主打听关于太阳之炎的情报，获悉太阳之炎一直在卡修恩城一楼的祭坛上燃烧着，但要把太阳之炎拿走不是普通的火把能办到的。去探望国王时得知卡修恩城被封印了起来，打开门需要用女神之铃（女神のベル）。敏武告诉众人卡修恩会在3年一度的炎之祭中用艾基尔火把（エギルのたいまつ）接太阳之炎。再去向公主询问女神之铃的情报，原来卡修恩的门只认他们一族和女神之铃的声音，而女神之铃在雪原的洞穴中。现在哥顿失踪了，只能去找女神之铃，姬蕾妲建议大家可以先去找对雪原十分熟悉的约瑟夫。

为了找寻女神之铃，众人又一次来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。约瑟夫告知要去雪原的洞穴必须坐雪上船，而雪上船被藏在了矿山中。由于先前找寻“米斯里鲁”的任务使其见识了众人的实力，加之现在反叛军正需人手，所以约瑟夫加入了队伍。再次来到塞美多瀑布洞窟，在第一层的一块兰色石头的右上角调查，约瑟夫打开了暗道，在里面得到了雪上船。有了雪上船就可以在雪地上自由移动了。通过一片白雪皑皑的广漠之地，来到了雪原东面的雪原洞穴。雪原的地下第五层生活者许多大海狸（ジャイアントビーバー）。卡伊竟然可以听懂动物的话。对一只不跑动的海狸问起女神之铃，卡伊翻译说铃藏在右边的墙内，并有怪物看守着。击败看守的怪物アダマンタイマイ得到了女神之铃，并启动了机关直接由通道通往地下第一层，在狭长的楼梯上，波恩早已守侯在那里。





“可恶！竟然已经得到女神之铃了。这次皇帝也不会放过我了，就算回到帝国也是死刑。但是，我是个军人，即使死也要带上你们。”波恩没几下就被打倒了。“我输了……这个洞穴已经设置了陷阱，这是我给你们最后的礼物。哈哈，我先去地狱等着你们。”波恩用最后的力气发动了陷阱，一个巨大的圆石顺着阶梯滚了下来，四



人赶忙往下跑去，但那石头越滚越近，约瑟夫挺身而出，使尽全力顶住了那巨大的圆石。

约瑟夫："走，快走！"

卡伊："我们不能丢下你！"

约瑟夫："不要管我！快走！以后妮莉就拜托了……"

斐里奥尼鲁："约瑟夫……"

三人退到了安全的地方，但约瑟夫却被压在大石之下……

回到萨拉马多镇报丧，那个一直爱慕着约瑟夫的女孩答应会好好照顾妮莉。妮莉面对父亲的死讯也没有表现出太多的忧伤，众人这才安心离去……

接下来要去的是卡修恩城。进入城内就可以看到祭坛上的太阳之炎，但是没有艾基尔火把无法获取火种。利用女神之铃打开封印的大门，刚走进去就遇见了哥顿。原来他也是为了获得太阳之炎而来的，但由于众多强大的怪物而无法前行，既然目标一致，哥顿加入了队伍。在卡修恩城的四层，打倒守护怪兽レッドソウル之后就可以获得宝箱中的艾基尔火把，之后回到一楼大厅，利用它取得太阳之炎。走出卡修恩城，只见空中希德的飞空艇正遭受大战舰的袭击，情况十分危急。我们从卡修恩城正南方的路行鸟之森（チョコボの森）赶回亚鲁迪阿。



回到亚鲁迪阿镇，得知希德的飞空艇已被大战舰俘获，而公主也在其中，从敏武那里得知原来公主是因为过意不去总是安排危险的任务给众人，想乘坐飞空艇到卡修恩迎接他们……听说大战舰正停靠在北方补给基地。事不宜迟，众人加紧往北赶去，救出公主并破坏掉大战舰。



在大战舰的入口有守卫把手，出示先前得到的通行证便能顺利通过（觉得自己有实力的话也可以说出反叛军的暗号）。在破坏大战舰之前，首先要考虑的是救出公主和希德。走第一层走右上角的路，经过一番搜索在一牢房中见到了公主和希德。检查铁门，发现居然可以很轻易地敲开。

姬蕾妲："斐里奥尼鲁……谢谢你们来救我。"公主的神色十分奇怪。

希德："客套话以后再说，我先带公主离开这里。你们要寻找大战舰引擎，把太阳之炎投进去。快去吧，其余的事以后再说。"

说完希德带着公主逃离了牢房，众人继续寻找引擎室的所在。走第一层走右下角的路，在第五层绕过士兵把守的关卡，终于到达了大战舰的核心部分。将太阳之炎投入引擎的中央。突然，黑暗骑士出现了。听到他的声音玛利亚好像想起了什么……

逃离了大战舰，刚登上希德的飞空艇。就看到大战舰猛烈地爆炸，四分五裂……想来这应该可以缓解帝国攻击了。

回到亚鲁迪阿镇，来到国王的房间。

菲因王："哥顿……敏武……还有、斐里奥尼鲁……这是我最后的嘱托，请用心听。哥顿，你变勇敢了，我希望你能成为我们的指挥者，去协助姬蕾妲。敏武，当世界濒临毁灭的时候就应该解开究极魔法的封印，现在不正是那样的时候吗？还有，斐里奥尼鲁，请到龙骑士团的迪斯特城（ディスト）去，听闻龙骑士团在帝国的攻击下被全灭，但我相信生命力顽强的龙骑士团一定还有生还者。要与强大势力的帝国开战，飞龙和龙骑士的力量对我们来说是必要的。联合大家的力量，胜利的那天终究回到来，拜托了，各位。还有…姬蕾妲也拜托给大家了……"



留下这些遗言后，国王就离开了人世。

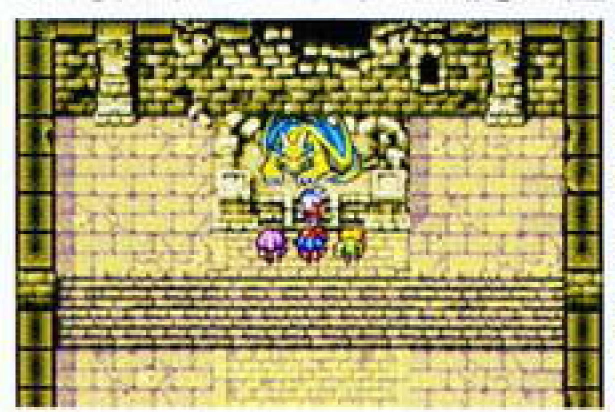
哥顿："现在掉眼泪对我们没有任何帮助。我们应该去完成国王的遗言，去实行我们各自的使命。"

众人点头同意，然后各自去执行国王留下的任务。到会议室，向哥顿打听情报，他告诉众人一些关于龙骑士和飞龙的事，并说要去迪斯特可以先去帕鲁姆镇找船。

众人前往帕鲁姆，在这里遇到了叫蕾拉的女船长，她的船正好要去迪斯特。尽管觉得可疑，但众人还是决定乘船。当船驶到海中央，蕾拉突然翻脸，原来这是条海贼船，大家还没反应过来，一批海盗已经向众人围拢过来。幸好那些海盗实力不济，没一会儿就摆平了他们。落

败的蕾拉想任由众人处置，众人商榷邀她加入队伍一起对抗帝国，性格直爽的她一口答应了下来。

到达迪斯特城，偌大的城找到的生还者只有母子两人。那个母亲的丈夫是龙骑士。在龙骑士勇敢地战斗时，卑劣的皇帝在飞龙饮用水中下毒，毒杀了几乎所有飞龙。缺少了飞龙的龙骑士很快被帝国军歼灭了。在她身后的房间内有城中惟一幸存的飞龙，但不久之后也将死去。它好象要说些什么，但要听懂它的话语，从前龙骑士们是通过项链（ペンダント）才能和它们沟通的，孩子的母亲建议我们可以到北面的飞龙的洞穴去看看。



来到迪斯特城北面的迪斯特洞穴，在地下二层的一具龙骑士的残骸上面找到了项链。回到迪斯特城，凭借着这条项链与飞龙交谈，果然听懂了它说的话。斐里奥尼鲁请求飞龙加入一起去打败帝国军，但飞龙说自己已经活不了多久了，毒已经遍及了全身。在这场战争之前不久，有一个叫理查得的龙骑士出发去寻找究极魔法。它还将一个蛋交给斐里奥尼鲁，这是最后的飞龙之卵了，并请求众人把这个蛋沉没在北方洞窟的生命之泉中，这是挽救飞龙一族的最后希望。再次来到迪斯特洞窟，在地下五层击败守在泉水前的怪物，众人将飞龙之卵沉入了生命之泉中。回到城中，飞龙已经离开了这个世界。



回到亚鲁迪阿镇。哥顿告诉众人姬蕾妲公主变得十分古怪，建议让大家去先看看她。于是众人来到公主的寝室。

这里公主突然变成了怪物，听到响声后其余的同伴也跟了进来，齐心协力把假扮公主的怪物ラミアクィーン打败。胜利后正在思索真正的公主在何方时一个士兵进门报告："帝国斗技场将要举行斗技会，而奖品就是姬蕾妲公主！"

哥顿加入和主角们一起前去营救公主，而蕾拉则留下领导反叛军。四人来到卡修恩城南面沙漠附近的帝国斗技场，皇帝正坐在王座上，栅栏突然放下。"战斗吧！胜利者将得到姬蕾妲公主！"帝国皇帝一声令下，放出了怪兽ベヒーモス，众人将之消灭。



现在是打倒皇帝的绝好机会，于是众人向皇帝冲去。一道白光划过，皇帝突然从王座上消失了。许多帝国士兵将众人包围，其中为首的就是黑暗骑士。

身处大牢的众人一筹莫展，正在这是大家透过牢门见看守牢房的士兵被人打倒在地，原来是神偷波尔。"这是作为上次矿山相救的报答。快逃吧。"波尔打开铁门后就离开了。

众人在大牢内一间一间寻找公主关押地点，终于在地下二层的一个监牢中找到了姬蕾妲公主。斐里奥尼鲁让哥顿带着公主先逃，敌人由他们来引开。通过众人的努力终于杀出了斗技场。



回到亚鲁迪阿镇，得知反抗军准备收复失去的菲因城，并在菲因城不远处扎了营地，现在哥顿和公主在那里等着众人。来到营地，哥顿希望我们能潜入菲因城把帝国的指挥官收拾掉。一行人按指示来到菲因城前，见蕾拉正在门口等待众人，四人一起杀向最顶层，击败了帝国的指挥官ゴートス，收复了菲因城。

菲因城终于恢复了以往的和平。大殿上，姬蕾妲和哥顿坐在王座上。

姬蕾妲："菲因城又是我们的了！但我一直担心敏武……自从他出发去敏西迪亚（ミシディア）之后就一直没有回来过。你们能去敏西迪亚找他吗？敏西迪亚是一个魔导师之国。他们的力量或许对打败皇帝有所帮助。听说究极魔法被封印在敏西迪亚之塔里，要进入需要有假面具。白假面就藏在这个城堡的地下。这段咒文（エケメテロエス）能打开地下室的大门。但很抱歉，我也不知道这扇门在哪里……"

哥顿建议我们可以去找神偷波尔问问。另外，公主还会告知在城内有一个镜之间，那里的镜子可以召唤飞龙，而现在在镜子前使用项链可以看到那枚飞龙之卵的状况。

众人在菲因镇的一间房间里找到了波尔，

向他打听关于咒文的情报，他果然知道，原来地下室的大门就隐藏在大殿的右上角，只是白假面对他来说没有什么价值，所以才没对他出手。

得到这一重要情报后，众人再次回到大殿，



在右上角使用那句咒文，一条通向菲因城地下的秘密通道被打开了。在地下第五层的一房间内我们找到了白假面，接下来就要起程去敏西迪亚，它位于世界西南方的大陆，去那里虽然可以直接步行…但如果实力不是很强的话，还是乘船比较妥当。

在敏西迪亚镇里都是黑魔导师打扮的人，这里的魔法屋可买到种类繁多的魔法，而在镇里的图书馆也可以找到一些相关的情报。经打听，要进入敏西迪亚塔需要水晶之杖（クリスタルロッド），而要获得敏西迪亚洞穴中的水晶之杖则需要黑白假面，而黑假面就在南方的一个小岛上。在敏西迪亚城的地下室，众人发现了一尊女神像。



根据提示，将白假面戴在了她的头上。但现在似乎什么事都没有发生……

来到位于世界南方的小岛——南之岛。进入岛上的洞穴，洞穴中长满了藤蔓，很容易迷路，在地下二层先从左上的通道走，到地下五层居然发现了生活在这里的假面族人，他们各各都戴着面具，却反而觉得不戴面具的斐里奥尼鲁一行人很奇怪。从他们口中得知黑假面是他们族的宝物，就藏在洞窟深处。返回地下二层从中间的通道走来到地下五层，在一房间中发现一个宝箱，与守护黑假面的怪物交手，将其击败后就可以得到宝箱内的黑假面。

绕过高山，来到位于敏西迪亚镇东南的敏西迪亚洞窟，找寻开启敏西迪亚塔入口的水晶之杖。在地下一层的房间前，却有人挡住了去



路。这就是和自己长得一模一样的幽灵。正如敏西迪亚镇图书馆的书中记载的那样，由于已经将白假面戴在了女神像上，此时只要将黑假面戴在幽灵的脸上，它就立刻消失了。经过反复的寻找中来到了地下五层，在一间有三个宝箱屋内，发现了水晶之杖。这样就可以去找敏武了，下一个目的地就是敏西迪亚塔。

众人坐船径直往敏西迪亚塔驶去，位于敏西迪亚镇北方的敏西迪亚塔四面被高山环绕，要进入塔内就必须经过一个海峡。但船行至海峡时，海面突然起了飓风，只见一波巨大的海浪席卷而来。顷刻间，船被无情地吞没了。

众人醒来却不见了蕾拉，周围的环境看起来好象是在某种生物体内。三人只好沿途找寻着蕾拉。在深处



发现这里居然有居民居住着。斐里奥尼鲁询问后得知这里竟是海中之王利维亚特（リバイアサン）的肚子里，而这里的人都是被他吞掉的。在那些居民中，三人碰到了一个奇怪穿着的人。

与其谈及龙骑士：“我就是龙骑士啊。什么？飞龙和龙骑士被全灭了？这是真的吗？”看来他就是先前被提及的龙骑士理查得。

将水晶之杖拿给他看：“噢，你是为了寻找究极术吗？我们有共同的目的，那么，我们一起走吧。”

继续调查，了解到这里的人都被吞了十年以上，本来可以趁它张嘴的时候逃出去，但是有只怪物挡住了出口，无奈只能在这里住下。与一位老人交谈得知，原来利维亚特是守护敏西迪亚塔的怪物，只要拥有水晶之杖的人接近塔都会被它攻击。

来到出口附近，众人见到了船，但前面却有怪物挡道。大家合力将其消灭，乘船逃出了利维亚特的肚子，回到平静的海面，而敏西迪亚塔就在前方。众人放心不下蕾拉，回到了菲因城。在大殿上大家看到了安然无恙的蕾拉，应理查得的要求来到了迪斯特城。城中的那对母子还在那里。

母亲：“理查得！你还活着！”

理查得：“爱丽娜！其他人在哪里？他们真的被全灭了吗？”

爱丽娜：“是的……自从你走后飞龙就开始死了，大家也都……”

理查得：“我明白了，爱丽娜，你必须坚强。

我答应你，等到战争结束，我会回来的。你和孩子就先守护着迪斯特城吧。”

孩子：“你是龙骑士？”

理查得：“是的……最后的龙骑士，你的父亲菲利普是我一个很重要的朋友。我会去为大家报仇，去打倒皇帝……”

孩子：“我不明白你的意思，但……好吧！就这么说定了，办完后一定要回来呀！”

离开了迪斯特，众人乘船再次向敏西迪亚塔进发。来到塔前，突然，斐里奥尼鲁身上的水晶之杖与敏西迪亚塔发生强烈的共鸣，一道光束从塔顶直刺云霄，敏西迪亚塔的入口开启了。



这座塔共有十层，在三、五、七层分别有守护的魔导士，会使自身巨大化成火、冰、雷三种属性的巨人。过了这三关后，来到了最顶层，众人终于见到了敏武。

敏武：“斐里奥尼鲁，我正在等你们。我好不容易到了这里。前面的这道门被强力的魔法封印住了，我要尽我所有的力量将其打开，顺利的话应该可以解开封印。来，你们退后一下。”

四人退到一旁，只见敏武用全身的法力撞向禁闭的大门，门被打开了，但敏武也随即倒在地上。

玛利亚：“敏武！”

敏武：“快进去吧，究极魔法是你们的，不必为我担心，这本就是我的命运。”

敏武以生命为代价打开了封印之门，在门内的正是传说中的究极魔法。周围的四个蓝色的水晶代表着地、水、风、土四种属性，可以提升众人的各项能力，中间的金色水晶正是究极魔法书，而要充分发挥出究极魔法真正的威力需谨慎选择习得魔法的人选。

回到敏西迪亚，众人得知皇帝用魔力制造出龙卷风，现在正在进攻北方国家。大家马不停蹄地赶到亚鲁迪阿镇，看到的是已被破坏的一片狼藉的景象。回到菲因城，幸好这里还没有遭到攻击。来到大殿，公主告诉众人皇帝制造出的龙卷风已经破坏了亚鲁迪阿、加迪亚、帕鲁姆和波夫特，现在龙卷风正在菲因城不远处。而皇帝本人正藏身于龙卷风中操控着龙卷，而要进入龙卷只能从空中，大家自然想起了飞龙。众人来到镜之间，对着镜子使用项链，从镜子里见到了刚从卵里孵出的小飞龙，由于受到了项链的指引来到了镜之间。这下子龙骑士和飞龙都有了。



在进入龙卷之前，大家来到神偷波尔的家中，波尔得知大家打算进入龙卷，慷慨地将他的宝物送给大家，宝物就在他床头边的墙壁内。

众人乘上飞龙进入龙卷，走到最深处发现皇帝端坐在宝座上。

“是复活的飞龙把你们带来的吧。但是你们这些鼠辈还不配和我交手。来人啊……”

卫兵冲了上来。四人没费多大的力就将其消灭。

“好像有点低估了你们，但是，这个这么样呢？”

击退亲卫队后终于可以和皇帝决战了。



“干得不错，看来实力不差。你们应该感到光荣，因为我将直接赐你们一死。”

不可一世的皇帝被打败了，口中还说着：“我不会死的……”，便消失在众人眼前

斐里奥尼鲁：“结束了…我们回菲因吧，大家还等着呢。”

回到菲因城的大殿，这里洋溢着一片喜庆的气氛。姬蕾妲公主为感谢我们特意准备了舞会，在舞会的举行过程中，一个身受重伤的士兵冲了进来：“不好了，黑暗骑士雷恩哈特成了新的皇帝，现在帝国军正在对我军进行虐杀…”说完，那个士兵就倒地而亡了。看来，真正的和平还未到来。在大殿上，公主询问起雷恩哈特的事。

姬蕾妲：“原来雷恩哈特就是黑骑士，他不是你们的同伴吗？”

玛利亚：“我……我会去说服他的。一定是皇帝用魔法控制了他。”

哥顿：“雷恩哈特是玛利亚的哥哥吗？当然不能兵刃相向吗？”

斐里奥尼鲁：“不，我们没问题，这是我们的事自然要自己去解决。”

哥顿：“就知道你会这样说。一定要活着回

来啊。”

新皇帝雷恩哈特将在帕拉美奇亚城（パラメキア）即位。帕拉美奇亚城四周环山，是个难攻不破的要塞，步行不能进入。但波尔却自夸曾进入过。众人来到波尔的家，却碰到了阔别以久的希德。他受了重伤，躺在了床上，众人也跟了进去。

希德：“虽然我这个样子，还好飞空艇没什么损伤。在我能走动之前，先把飞空艇借给你们，记住，只是借给你们，要好好对他……”

希德在众人面前离开了人世。

波尔：“那就是希德的遗言，他知道自己快不行了就打算把飞空艇留给你们。他很爱他的飞空艇，你们要明白这一点。”

从波尔那里获得情报，可以通过空中去帕拉美奇亚城，希德留下的飞空艇正好派上用场。坐船来到波夫特镇，发现飞空艇完好无损地停在镇外。众人乘坐飞空艇来到位于斗技场附近的帕拉美奇亚城。刚进城没多久就在一房间内中了陷阱掉到了第一层，再走到第七层，见到了坐在王座上的雷恩哈特。

雷恩哈特：“果然来了，斐里奥尼鲁…你以为我不会杀你吗？”

斐里奥尼鲁正要与他决斗，玛利亚立即拦住了二人。



玛利亚：“你们两个都住手！哥哥，为何一定要打？”

雷恩哈特：“支配这个世界的是什么？那是权利。我现在得到了皇帝的宝座，就可以支配这个世界。”

这时，在王座上出现了本该死在众人手中的皇帝。

皇帝：“雷恩哈特，好久不见。你是皇帝？真是笑死人了。这个世界的皇帝只有我一个。”

雷恩哈特：“你还活着？你这个怪物。帝国是我的，我不会拱手相让的。”

皇帝放出火焰围住了众人。



皇帝：“帝国？那种东西已经没有用了。我要用从地狱得到的力量破坏掉这个世界。在那之前，先拿你们当血祭。”

眼看火焰向众人逼近，理查得当机立断冲了上去。

理查得：“飞龙，快出来！大家先乘飞龙逃出去。”

斐里奥尼鲁：“理查得，你要干什么？”

理查得向皇帝冲去。

理查得：“来吧，你这个怪物。你的对手是最后的龙骑士理查得。”

皇帝：“无名小卒，你会为你刚才所说的话而后悔的。”

理查得：“龙骑士们的在天之灵啊，请赐我力量吧”

玛利亚：“理查得！”

还没等众人反应过来，飞龙已经载着众人逃出了帕拉美奇亚城。逃出不久身后就传来了爆炸声，帕拉美奇亚城在轰鸣声中被摧毁了。众人回到菲因城的大殿。

姬蕾妲：“斐里奥尼鲁，怎么了？帝国的黑暗骑士？到底发生了什么事？”

斐里奥尼鲁：“皇帝从地狱复活了。”

玛利亚：“理查得为了让我们逃跑……约瑟夫、敏武、希德、理查得……都已经死了！我们也受够了。”

雷恩哈特：“不打倒皇帝的话，还有更多人会死。”

斐里奥尼鲁：“公主，请允许雷恩哈特加入反乱军。”

姬蕾妲：“黑暗骑士吗。这好办，他的事情就由你们负责吧。”

玛利亚：“哥哥，我们一起战斗吧。”

雷恩哈特：“玛利亚、斐里奥尼鲁，我们走吧。”

雷恩哈特加入了队伍。

向公主和哥顿询问情报，得知在敏西迪亚那里有一片很小的湖，那里就是通向地狱的路——ジエイド。在最终决战之前，先去迪斯特城，将理查得的死讯告诉爱丽娜。

爱丽娜：“理查得也死了……他不是说过要回来的嘛。不过他始终是龙骑士，为了同伴而死，而是也算是他的心愿吧。”



和她提及龙骑士：“我准备离开这里，到其他的村庄生

活，这里有太多伤心的回忆了。”

在临走之前：“你们救过飞龙也替理查得带过话，真的很感激你们。这是龙骑士团最强的宝物——石中剑，送给你们。”

众人在敏西迪亚的东面找到了ジエイド的入口。在第六层有一传送阵，将众人传至地狱之城，在城的最深处等待着众人的是复活的皇帝。经过一番苦战，罪恶的皇帝终于被打败了。漫长的战争终于真正的终结了。



在菲因城的大殿……

姬蕾妲：“长久以来的战争真的结束了，你们打倒了皇帝，非常感谢你们。”

哥顿：“卡修恩和菲因将合力重建国家。真的谢谢你们。哥哥的在天之灵知道了也会微笑的。”

波尔：“你们终于回来了。我经常偷盗的帝国被消灭了，看来我这个盗贼也要转行了。”

蕾拉：“不愧是斐里奥尼鲁，和我心目中的男子汉一样。做海贼很开心。咦？玛利亚怎么了？看来新的“战斗”开始了呢。”

妮莉：“恭喜。我父亲也会高兴的。我将留在公主身边帮忙，我想自己总能做些什么。”

这时，约瑟夫的影子出现……但随即又马上消失了……

姬蕾妲：“我们将努力复兴这个世界，太感谢你们了。”

卡伊：“战争终于结束了。”

玛利亚：“我们像以前那样一起生活吧。”

斐里奥尼鲁：“……”

玛利亚：“喂，哥哥。”

雷恩哈特：“我们、已经不能回到从前了。”

玛利亚：“哥哥，为什么？等等，斐里奥尼鲁，快劝劝哥哥。”

斐里奥尼鲁：“玛利亚，我也没什么办法，就像他说的那样…”

雷恩哈特刚要离开。

斐里奥尼鲁：“雷恩哈特，总有一天，我们一起……”雷恩哈特已经离开了……

在战争中献出生命的四人仿佛浮现在众人面前。

斐里奥尼鲁：“我们也起程吧，现在才是真正的开始呢。”

漫长的战争至此终告结束……

皇帝、帕拉美奇亚帝国和魔物都从这世界上消失得无影无踪

世界恢复了往日的和平

随着战争给人们带来的创伤慢慢愈合，那些痛苦的日子也会被渐渐淡忘吧

但是，绝忘不了的是拯救了这个世界的年轻人们……

重生之魂

游戏结束后，标题画面将追加新剧情，进入新剧情，敏武牺牲的那一幕再现……

可当敏武醒来时，却发现自己躺在某洞穴的入口处。

敏武：“这里是？我已经死了吗？”

进入迷宫，敏武发现斯各特竟然也在这里，而且正在被帝国军围攻。

敏武：“小心背后。”

敏武和斯各特合力将帝国军的士兵打退。

斯各特：“敏武！是菲因城的白魔导师敏武吗。我是卡修恩城的斯各特。”



敏武：“斯各特王子！听说你在菲因的征战中已经死了。”

斯各特：“嗯，在交给反乱军的年轻人们戒指后确实是死了。”

敏武：“也就是说，这里果然是……”

斯各特：“敏武，你也死了吗？那么，姬蕾妲和哥顿也…”

敏武：“不，在我死的时候姬蕾妲公主和哥顿王子还很平安。”

斯各特：“果然，你也送命了。”

敏武：“嗯，能够碰到你我也能确信自己已经死了。”

斯各特：“那么，你也是被帝国军……”

敏武：“不，我是为了解开究极魔法的封印，自己将生命耗尽的。”

斯各特：“究极魔法吗……那么厉害的魔法都被解封了，看来帝国的实力很强大啊。”

敏武：“是的，但我相信我的死是有意义的。你给予戒指的那群年轻人也得到了究极魔法。”

斯各特：“他们？”

敏武点点头：“斐里奥尼鲁、玛利亚、卡伊……他们是反乱军年轻的核心力量。”

斯各特："是这样啊。但是，这里究竟是？"

敏武："世人称这里是死后的世界。"

斯各特："这里的景色的确和地狱一样。"

敏武："地狱……ジエイド！"

斯各特："这里就是通往地狱的路？"

敏武："我还不清楚，我们一起去确认吧。"

斯各特加入队伍。来到第二层，又遇到约瑟夫和波恩。

波恩："约瑟夫，我们又见面了。"

约瑟夫："是波恩？很好，这次我们就在这里一决胜负吧。"

波恩："在这里死多少次都会复活。我已经得到了不老不死的肉体。"



众人将波恩打败。

约瑟夫："是敏武？"

敏武："约瑟夫，你也到这儿来了？"

约瑟夫："卡修恩的王子。听说你已经战死了。"

斯各特："是的。但，你也是……"

约瑟夫："和波恩交战之后，那家伙用了诡计，为了救一伙年轻人……我不后悔这样做。那是一群有骨气的青年。但是，这里是……我们已经死了？"

敏武："通向地狱的通道。"

约瑟夫："ジエイド！曾经有地狱的魔物通过ジエイド来到人间。这里就是ジエイド？为什么我们在这里？"

敏武："我认为是有什么考验我们的使命。"

约瑟夫加入队伍。在第五层众人见到了以前在利维亚特肚中所杀的怪物ランドウォム。突然。龙骑士从天而降，大家一起干掉了怪物。

理查得："你是解开究极魔法封印的魔导师吗？"

敏武："你也死了？斐里奥尼鲁不是得到究极魔法了吗？"

理查得："不必担心，他们没事，究极魔法也得到了。但是，与新即位的皇帝黑暗骑士战斗的时候，那家伙却复活了。皇帝曾死过一回，但他从地狱得到新的力量，变成了一个怪物。"

敏武："那么，斐里奥尼鲁他们……"

理查得："乘着我的飞龙逃脱了。那个时候我竭尽了全力……"

约瑟夫："你也是为了救他们？"

理查得："你是……"

约瑟夫："我叫约瑟夫，也是因为和他们一同行动才……"

斯各特："我是卡修恩的王子斯各特。我也是把最后的遗言留给他们了。"

敏武："我们的共同点就是和他们一同行动，然后送命了……（扫帚星？ -_-b）"

理查得："我们在这里相遇是偶然吗？"

敏武："皇帝拥有了地狱的力量，而这条路是通往地狱的。我觉得这是命运的安排。"

理查得也加入了队伍。但当大家通过传送镇时，却被传送到一个陌生的城镇。在酒吧众人见到了希德，他告诉众人这里看起来不像是地狱，不过还有很多的疑问，他拜托众人去解开谜团。

利用镇子东面的传送阵，可以到封印的部屋，这里与封印究极魔法的地方十分相似，但要打败守护的怪兽才能得到究极魔法。



通过镇北的传送阵来到谜之宫殿，在最地层遇到了另一形态的皇帝。他告诉大家在斐里奥尼鲁打败皇帝后，皇帝就分成了善、恶两个分身，恶之分身得到了地狱的力量，而他则是善之分身。（双子座？）众人目前所处的地方是天界的宫殿，看起来和ジエイド十分相似，这里是堕天使封印的场所，而这个善之分身则是这里的主人。现在，这位皇帝要赐予众人永恒的生命，并制造出幻像来迷惑大家，但由于他先前默许了恶之分身的行为，所以遭到了众人拒绝。恼羞成怒的他终于向众人发起了攻击。在打败善之分身的同时，斐里奥尼鲁等人也打倒了恶之分身。在菲因城的大殿上，四人的灵魂也默默见证着这一胜利的时刻。



理查得："那么，我们也该走了。"

约瑟夫："这个时代是属于他们的。"

斯各特："敏武，他们……"

敏武："相信他们吧。"

特鲁尼克Adanced3 全怪物详解篇



在《掌机王SP》第2辑上粗略为介绍了怪物的收得修正值和波波罗的一些基本心得，由于篇幅和时间所限，很多方面未能详解，希望通过下面的研究能使广大玩家对特3的了解更上一层，也能解救更多处于水深火热中的玩家。书接上回，(说评书的？) 上次说到了波波罗捕捉怪物篇，这次就首先为大家奉上完美怪物图鉴和关于怪物一些个人研究心得，希望通过下表玩家能对怪物有个充分的了解，成为一个真正百战不殆的“怪物猎人”。

注：加入概率公式=〔波波罗等级+怪物修正值（具体修正值见怪物图鉴）+武器修正值（具体修正值见下）+1〕/1000，当本计算值为零或者负时，将向上取一个极小的正值。

最理想武器クロウアンドレア得到法：在救出封印洞穴的全部矮人族后，到マダムグラコス与最上方坐到位置上的人对话即可获得！

谜のほら穴

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
スライム	2	99	5	2	2	ス	普通，早熟	250	－
スライムベス	3	99	6	3	3	ス	普通，早熟	200	－
いたずらもぐら	4	5	8	6	5	剑	普通，早熟	1	－
ドラキー	3	99	7	5	2	浮	普通，早熟	150	飞行无规则移动

いざないの洞窟

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ももんじゃ	6	99	12	7	5	－	普通，早熟	100	－
おおきづち	8	5	15	10	8	－	防御，晚成	1	会使用蓄力攻击
おおナメクジ	7	99	17	8	7	－	防御，早熟	100	－

南海の地下道

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
きめんどうし	10	99	18	9	8	－	防御，晚成	100	传送去其他地方
ゴースト	13	99	21	9	10	浮	防御，早熟	100	倍速移动
バブルスライム	12	5	21	9	7	ス	防御，早熟	1	使你中毒力量下降
キラースコップ	11	99	22	10	10	剑	万能，晚成	100	－
ファーラット	9	99	21	10	9	－	防御，早熟	50	擅长逃跑
オニオーン	1	99	10	1	1	－	守备，特殊	5	2倍速逃跑
ゆうれい	15	99	23	18	5	浮	攻击，早熟	50	无规则移动，能在水上移动
マドハンド	9	99	10	6	5	－	守备，特殊	10	麻痹你并夺取道具投掷你，召唤怪物

さんご礁の神殿广间

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ちゅうまじゅう	17	99	25	11	11	水	防御，早熟	100	使用麻痹攻击
つのうしかい	16	99	23	13	14	水	防御，早熟	100	藏在水中攻击
									躲在甲壳里
おばけヒトデ	14	5	22	12	12	水	防御，晚成	1	跳舞使你的满腹度下降
									减少我方能力
スカイフロッグ	10	99	38	9	10	水	攻击，晚成	100	能隔着墙角攻击
									攻击后自动后退
ホイミスライム	11	99	28	10	9	ス浮	普通，早熟	50	恢复周围人25点HP
しびれくらげ	11	99	31	10	12	ス浮	防御，晚熟	30	使你麻痹
タップペンギー	18	99	31	13	15	水	防御，早熟	70	让你混乱，召唤同伴
デビルアンカー	19	99	45	16	11	水爆	普通，早熟	100	限时爆炸

さんご礁の神殿回廊

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ガニラス	20	99	33	17	15	水	防御，早熟	100	特效攻击只有2点伤害
岩とびあくま	19	99	32	15	18	水	防御，早熟	70	召唤同伴
アイアンタートル	10	99	30	18	19	水	防御，早熟	50	慢速移动但攻击力高 特效攻击伤害2
しびれマイマイ	17	99	28	14	18	水	防御，早熟	100	受到攻击缩进龟壳里
グレイトマーマン	30	99	39	20	18	水浮剑	攻击，晚成	100	魔法无效化，击飞你身上的壶
マージスター	17	99	26	15	13	水	防御，早熟	70	跳舞使你的满腹度下降
									减少我方能力
ランドアーマー	15	99	31	20	35	水	防御，早熟	50	慢速移动但攻击力高 特效攻击伤害2
じごくのハサミ	25	99	35	17	18	水	防御，早熟	100	特效攻击只有2点伤害

海底山地　ふもと

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
はりせんもぐら	15	9	4	7	4	炎	守备，特殊	–168	把攻击转成2点伤害
タホドラキー	23	3	35	16	15	浮	普通，早熟	1	无规则移动
リリパット	26	99	40	11	12	–	防御，早熟	100	使用木之矢进行攻击
しにがみ	31	99	35	15	13	浮	攻击，早熟	50	无规则移动
笑いぶくろ	20	99	35	0	5	–	守备，特殊	20	偷盗金钱并逃离
スペクテット	25	99	45	10	15	–	防御，晚成	20	变成不能行动的铁化态
テンツク	28	99	35	17	19	–	防御，晚成	100	让你处于跳舞状态
ドラゴスライム	37	99	37	19	18	ス浮炎	防御，早熟	70	远距离火焰攻击
うごくせきぞう	43	99	42	20	22	人形	攻击，晚成	100	假扮成石像，你一接近就攻击你
パペットマン	40	99	35	16	10	人形	防御，早熟	30	能自己制作陷阱
ばくだん岩	50	99	100	15	5	爆	防御，晚成	100	HP减少一定时便不动，更少便会爆炸

海底山地　山顶

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ベビーサタン	40	99	44	10	15	恶剑	防御，早熟	50	盗取你身上道具
ゴーレム	50	99	50	20	20	–	万能，晚成	100	–
スモールグール	22	99	55	17	10	–	攻击，早熟	100	受到攻击一定几率分裂
まどうし	35	99	35	14	13	–	防御，晚成	50	用催眠术使你睡眠

海龙岛の遗迹

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
メトロゴースト	35	99	41	13	18	浮	防御，早熟	100	倍速移动
アローインプ	30	99	41	11	14	–	防御，早熟	50	用弓箭远处攻击
ミミック	6	99	50	10	15	–	攻击，晚成	10	变成道具诱骗你
ドラゴンキッズ	47	99	55	18	18	炎	防御，晚成	100	远处喷火攻击，邻近使用冰冻
さまようよろい	49	99	45	21	23	剑	防御，晚成	100	与你相隔一步时不再移动
きとうし	40	99	39	8	10	–	防御，晚成	15	使用きとうしの杖攻击

灯台の地下室

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
シャドーナイト	41	99	48	19	14	浮剑	防御，晚成	40	使用痛恨一击
ドラキーマ	36	99	42	20	14	浮	普通，早熟	20	无规则移动
ギガンテス	65	99	55	22	22	–	万能，晚成	100	能使用吹飞攻击
がいこつ剑士	39	9	35	20	10	尸剑	普通，早熟	100	击飞你的装备品
あやしいかげ	25	9	5	20	1	浮	守备，特殊	–178	透明不可视，反弹杖的效果
シャドー	40	9	5	13	1	浮	守备，特殊	–178	透明不可视，反弹杖的效果

遗迹の大空洞 南

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ミイラおとこ	38	99	42	21	13	尸	攻击，早熟	100	使丧尸类敌人从墓地复活
だいまどう	48	99	41	17	17	–	防御，晚成	20	催眠让你乱丢物品
ぐんたいアリ	12	99	40	8	11	–	防御，晚成	20	挖掘墙壁，召唤同伴
じごくのつかい	50	99	44	22	17	恶剑	攻击，晚成	50	蓄力攻击，提升防御力



遺迹の大空洞 南

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
げんじゅつし	35	99	37	18	16	—	防御，早熟	70	传送你并使你麻痹
ヘルゴースト	75	99	46	19	21	浮	防御，早熟	100	倍速移动
キラースター	55	99	62	19	18	爆	普通，早熟	40	限时爆炸

遺迹の大空洞 北

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
トロル	65	99	50	23	23	剑	攻击，早熟	100	蓄力以后下次必定会心一击
キラーアーマー	75	99	55	25	26	剑	防御，晚成	50	与你相隔一步时不再移动
モシャスナイト	70	99	51	20	22	浮剑	防御，晚成	40	回避力高，使用痛恨一击
サンダーラット	40	9	6	12	4	炎	守备，特殊	−168	把攻击转成2点伤害，让你暂时失明
キラーマシン	80	99	60	20	25	人形剑	防御，晚成	100	一回合攻击2次
アークデーモン	81	99	60	26	27	恶	万能，晚成	100	—

山脉の尾根

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
どくやずきん	78	99	50	15	18	—	防御，晚成	30	使用毒矢降低你的力量
トロルボンバー	80	99	60	31	27	剑	攻击，早熟	50	蓄力以后下次必定会心一击
タマゴロン	?	99	6	10	3	ス	防御，早熟	10	2倍速移动，以壳的状态出现 受到攻击后变身成为该层其它怪物
イエティ	45	99	70	15	5	—	防御，晚成	100	倍速移动，4个一起行动
キメラ	75	99	48	30	20	浮	攻击，早熟	100	在空中飞翔，一发现立即接近你
レノファイター	100	99	70	21	27	剑	万能，晚成	100	蓄力会心一击，把对手投掷到陷阱上
ミニデーモン	50	99	49	20	24	恶剑	防御，早熟	40	偷盗你身上的壶
スライムブレス	35	99	34	14	12	ス浮炎	防御，早熟	70	远距离火焰攻击
ドッグスナイパー	110	99	50	15	15	浮剑	防御，晚成	20	2倍速2回攻击（远距离用弓箭）
おおめだま	88	99	55	22	22	—	防御，晚成	20	使同个房间的你混乱
メイジキメラ	100	99	60	27	20	浮	防御，早熟	40	在空中飞翔，一发现立即接近你 封印你的魔法
シルバーデビル	125	99	65	20	20	恶	防御，晚成	40	2倍速2回攻击
ストーンマン	135	99	75	25	29	—	攻击，晚成	50	—
ひょうがまじん	150	99	70	30	20	—	攻击，晚成	30	回避魔法攻击，使脚下东西消失 使用冰雪魔法使你结冰
エビルポット	20	99	26	8	11	恶浮	防御，早熟	155	召唤怪物一起攻击
ガーゴイル	1	99	200	180	150	浮剑	防御，晚成	−200	2倍速2次攻击 攻击无视防御伤害50点

神々の道

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
メガザルロック	23	99	35	14	9	爆	防御，早熟	100	让临近的怪物复活
ケダモン	25	99	33	17	16	—	防御，早熟	50	抓住时机逃跑
ファイヤーケロッグ	21	9	40	11	10	水炎	防御，早熟	100	能隔着墙角攻击 攻击后能自动后退一步
ベビーニュート	19	99	20	13	14	炎	防御，晚成	100	远处喷火攻击 邻近使用冰冻
はねせんにん	14	99	17	9	13	—	防御，晚成	100	使你的HP不能正常恢复
さそりかまきり	13	99	15	11	10	—	防御，早熟	100	2次攻击
									特殊攻击能切碎你 身上的草或卷物
スライムナイト	26	99	35	17	18	ス剑	万能，晚成	50	—
おどる宝石	18	99	36	10	8	—	防御，早熟	30	让你跳舞，偷盗你的金钱
おばけキノコ	36	99	38	20	12	—	防御，晚成	80	使你中毒力量减1 受到毒攻击分裂
ブラウニー	30	99	25	14	17	—	普通，早熟	50	蓄力攻击
ダンスキャロット	26	99	28	18	13	—	防御，晚成	100	瞬间移动到你身边 使你跳舞
ストローマウス	16	99	19	12	13	—	防御，早熟	70	使用麻痹攻击
ドルイド	10	99	20	10	6	—	防御，早熟	40	转移你使你睡眠

试练の道

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
あくましんかん	41	99	48	22	15	恶剑	攻击，晚成	100	蓄力攻击
ビッグスロース	40	99	55	8	5	—	防御，晚成	100	倍速移动，4个一起行动
メタルスライム	100	99	6	10	100	ス	守备，特殊	1	倍速移动，总是逃跑
あんこくつむり	35	99	30	20	19	水	防御，早熟	100	藏在水中攻击，能用甲壳保护自己
デーモントード	50	99	45	21	19	水恶	攻击，晚成	100	能隔着墙角攻击，攻击后能自动后退一步

密林の墓场

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
コロヒーロー	20	99	34	9	14	剑	防御，晚成	5	只能在对手HP极低的时候才能命中
くさった死体	40	9	45	15	15	尸	普通，早熟	100	腐蚀剑盾装备，投掷地上的道具
シャーマン	45	99	35	20	17	尸	防御，晚成	100	诅咒你的道具，并且召唤僵尸
スーパーテンツク	56	99	38	22	20	—	防御，晚成	50	使你处于跳舞态
キラーマンティス	55	99	50	16	18	—	防御，早熟	100	2次攻击，特殊攻击能切碎你身上的草或卷物，能改变脚下的陷阱
メイジももんじゃ	35	99	45	19	19	—	普通，早熟	50	封住你的口，使你不能读卷物或吃东西

密林の发掘场

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ゾンビマスター	60	99	55	23	18	尸	防御，晚成	100	减少你杖的使用次数，召唤同伴
バーサーカー	50	99	30	12	12	尸剑	攻击，晚成	100	不分敌我攻击升级，倍速，掘墙
グール	55	9	50	21	20	尸	普通，早熟	100	腐蚀剑盾装备，投掷地上的道具
リビングデッド	45	9	50	15	16	尸	普通，早熟	100	腐蚀剑盾装备，投掷地上的道具
マミー	45	99	40	25	13	尸	攻击，早熟	100	—
さつじんき	30	99	48	16	18	剑	攻击，早熟	50	使用痛恨一击

邪恶な风穴（暗黑之间）

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ハエまどう	35	99	50	16	24	—	普通，早熟	50	使你的HP慢慢减少
メダパニシックル	145	99	90	19	25	—	防御，早熟	100	2次攻击，特殊攻击能切碎你身上的草或卷物，能改变脚下的陷阱，攻击附带混乱效果
メラリザード	160	99	90	29	27	炎	防御，晚成	100	远处喷火攻击，邻近使用冰冻
ラストテンツク	152	99	95	28	26	—	防御，晚成	30	使你处于跳舞态
グレイトホーン	150	99	80	28	29	剑	万能，晚成	100	蓄力会心一击 把对手投掷到陷阱上
だいまじん	160	99	105	34	30	人形	防御，晚成	5	—
マンドラゴラ	100	99	75	25	28	—	防御，晚成	100	瞬间移动到你身边 跳舞使你满腹度降低10点
影の骑士	165	9	85	30	29	尸剑	普通，早熟	50	击飞你的装备品（包括未装备的）
スターキメラ	215	99	78	32	31	浮	攻击，早熟	100	在空中飞翔，一发现立即接近你
ブラッドハンド	25	99	26	17	15	—	守备，特殊	10	无视距离把同房间的你拉到身边
ようがんまじん	250	99	97	31	36	炎	攻击，晚成	30	回避魔法攻击，使脚下东西消失
ドラゴン	500	99	120	40	36	炎	攻击，晚成	30	火焰攻击，20点伤害
プラズママウス	250	9	6	40	4	炎	守备，特殊	−168	把攻击转成2点伤害 用强光使你看不到东西

化石のほら穴

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
コロファイター	21	99	35	10	15	剑	防御，晚成	5	只能命中HP极低的对手
ブチファイター	21	99	35	11	14	剑	防御，晚成	5	只能命中HP极低的对手
ブチヒーロー	20	99	35	10	15	剑	防御，晚成	5	只能命中HP极低的对手
コロプリースト	23	99	35	11	14	—	防御，晚成	5	回复周围人员25点HP
ブチプリースト	15	99	33	10	14	—	防御，晚成	5	回复周围人员25点HP

密林岛のほら穴

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ぐんたいガニ	50	99	47	23	19	水	防御，早熟	50	特效攻击只有2点伤害
マタンゴ	77	99	51	22	21	—	防御，晚成	70	使你中毒力量减3，受到毒攻击分裂

封印の洞穴

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
アイアンアント	19	99	17	13	20	—	防御，晚成	20	挖掘墙壁，召唤同伴
しりょうのきし	350	9	70	35	35	尸	普通，早熟	50	击飞你的装备品（包括未装备的）
どろにんぎょう	40	99	35	20	10	人形	防御，早熟	30	用不思议の诵使你等级降1
ようじゅつし	90	99	34	12	15	—	防御，晚成	15	对我方使用ようじゅつしの杖
ベロベロ	350	99	80	45	35	—	攻击，早熟	50	受到攻击一定几率分裂
どぐう战士	750	99	120	39	50	剑	防御，晚熟	80	念唱魔法降低你的防御力和提升自己攻击力，真空斩无视防御伤害25点
どくどくゾンビ	650	9	100	45	35	尸	普通，早熟	100	腐蚀装备上已合成的特殊能力投掷地上的道具
マージマタンゴ	750	99	110	40	40	—	防御，晚成	60	使你中毒力量减3，受到毒攻击分裂
エリミネーター	1050	99	100	30	25	剑	攻击，早熟	10	使用痛恨一击几率大
デビルロード	1100	99	120	25	35	恶	防御，晚熟	10	2 倍速2回攻击
たまねぎマン	100	99	10	1	100	—	守备，特殊	1	2 倍速逃跑
キラーブラスター	1950	99	135	55	52	剑	防御，晚成	20	念唱魔法降低你的防御力和提升自己攻击力，真空斩无视防御伤害25点，魔法攻击无效化
デスストーカー	1400	99	150	45	45	剑	攻击，早熟	10	使用痛恨一击几率很大
バズズ	1600	99	135	30	45	恶	防御，晚熟	20	2 倍速2回攻击
メタルライダー	1200	99	105	38	55	ス剑	防御，早熟	1	倍速移动

异世界の迷宫

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ラリホーアント	25	99	25	11	10	—	防御，晚成	30	挖掘墙壁水晶反弹攻击使你睡眠
あめふらし	35	99	31	19	14	—	防御，早熟	70	使你麻痹
ミステリドール	55	99	60	23	17	人形浮	防御，晚成	10	降低你的力量和最大HP
フライングデビル	1200	99	130	40	40	恶浮	防御，晚成	100	特技无视防御给你造成25点伤害
いしにんぎょう	800	99	100	45	45	人形浮	防御，晚成	10	降低你的力量和最大HP
ひとくいばこ	150	99	20	40	10	—	攻击，晚熟	1	变成道具诱骗你
リビングハンマー	980	99	90	44	30	爆	普通，早熟	40	受到攻击后一定时间后爆炸
ランガー	1500	99	140	51	45	恶浮	防御，晚成	40	2倍速，特技无视防御给你造成25点伤害，魔法无效化
じごくのよろい	1100	99	105	47	45	剑	防御，晚成	20	与你相隔一步时不再移动能反弹你的攻击
デスマシーン	2100	99	128	65	53	恶剑	防御，晚成	30	使自己的防御力上升使用痛恨一击，能封印你的口
ダースドラゴン	2400	99	150	50	55	炎	攻击，晚成	1	全层内吐火伤害攻击伤害40点
コロマージ	22	99	35	10	16	—	防御，晚成	5	使用部屋魔法攻击

不思议の宝物库

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
はぐれメタル	200	99	5	10	200	ス	守备，特殊	1	倍速移动，受到攻击以后立即瞬间移动
フレイム	350	99	120	55	32	炎	防御，早熟	10	投掷杖草类东西无效化
アトラス	1500	10	130	60	48	—	攻击，特殊	−108	蓄力以后下次必定会心一击
ブリザード	350	99	130	50	32	—	防御，早熟	10	使用冰冻攻击使你不能行动
ベホマスライム	20	99	35	20	10	ス浮	普通，早熟	30	周围8向HP100点回复
キングスライム	750	10	100	50	50	ス	攻击，特殊	−208	房间内的HP100HP 回复
スライムエンペラー	1400	10	133	51	51	ス浮	攻击，特殊	−208	房间内的人100HP 回复
プラチナキング	1500	99	134	52	52	ス浮	普通，早熟	1	倍速移动，受到攻击以后立即瞬间移动，回避率高
ドラゴメタル	600	99	50	25	50	ス浮炎	防御，早熟	60	远距离火焰攻击20点伤害
ベリアル	1200	10	135	65	55	恶	攻击，特殊	−208	蓄力以后下次必定会心一击
トロルキング	1150	99	131	66	53	剑	攻击，特殊	−108	蓄力攻击时防御力上升
バブリン	55	99	100	35	15	爆浮	守备，特殊	1	可以异种合成

不思议の宝物库

怪物名称	经验值	等级	HP	攻	防	系	成长属性	修正值	特技
ボムボムボム	120		200	55	29	爆浮	守备，特殊	1	可以异种合成 复活周围死去的怪物
ゴールドマン	1100	99	131	51	55	—	攻击，特殊	−192	死后容易留下金钱
ブヨンターゲット	75	99	150	45	20	爆浮	守备，特殊	1	可以异种合成
キースドラゴンLV3	1500	S9	150	50	40	炎	攻击，晚成	5	房间内吐火伤害攻击 伤害40点
スライムベホマズン	1000	9	100	50	50	ス	普通，早熟	1	使用HP完全恢复魔法
ゴールデンスライム	1300	10	132	50	50	ス浮	攻击，特殊	−108	使用HP爆发魔法攻击 然后自我封印
メタルキング	1250	99	50	10	100	ス	守备，特殊	1	倍速移动，受到攻击后立即 瞬移，魔法无效化
エビルエスターク	1790	10	145	60	55	恶剑	攻击，特殊	−208	使自己的防御力上升 使用痛恨一击，能封印你的口
ワンダーエッグ	?	99	6	10	3	—	防御，早熟	10	2倍速移动，以壳的状态出现 受到攻击后变身成为 该层其它怪物
つかいま	700	99	125	40	35	恶剑	防御，早熟	30	偷盗道具（包括装备中的）
メタルハンター	1500	99	130	40	45	人形剑	防御，晚成	30	一回合3次攻击
こうてつまじん	1780	10	135	60	55	恶剑	攻击，特殊	−108	使自己的防御力上升 使用痛恨一击，能封印你的口
プチマージ	5	99	20	8	10	—	防御，晚成	5	用辅助魔法提升怪物的能力
ジャスティス兄	1800	99	150	80	80	—	攻击，特殊	−50	能在水上行走，特殊攻击转化 成2点伤害，诱惑己方同伴 叛变，特技无视防御给你造成50害

由上表可以看出，怪物越强的话，其修正值负的越多，再该值无法改变的情况下，我们只有通过提升自己等级和选择武器修正较高的了.

关于不同成长类型怪物的成长率见下表：

成长率	HP	攻击	防御
普通，早熟	146	76	40
攻击，早熟	67	131	33
防御，早熟	84	40	91
万能，晚成	210	136	107
攻击，晚成	132	176	31
防御，晚成	86	35	158
攻击，特殊	55	644	165
守备，特殊	0	0	204





本表即是各种怪物达到顶级LV99时候所能获得的最大成长值，只需要在怪物的初始值上加上上表中的值即是该怪物的成长上限，注意的是攻击上限为700，还要注意个别怪物的最高级达不到99，上面的成长表就对它们不适用了。(当然也可以用投掷力量草或者草药这类的东东给怪物让怪物成长率超出本上限)

另外说明一下，由于本游戏的迷宫可以自由选择突破，所以可能玩家在另外个迷宫优先见到文中在后面才提及的怪物也有可能，但是总体来说，按照上面的地点去捕捉怪物是不会错的。另外可能玩家注意到了在游戏中キ－スドラゴン只以LV3的形式出现，其实本文中的ベホマスライム－，ハエまどう－等等怪物都是以高级别登场的，但是在地图上的迷宫中能找到他们的低等形态，所以它们都以它们的低等形态在上表中写了出来，以方便玩家识别（至于キ－スドラゴン，目前还没有发现LV1的存在），实际上不论LV为几的怪物实质是一样的，大家放心捕捉吧。



关于捕捉和培养怪物的心得：先说说培养吧，上次已经向大家介绍了通过しんぴの草，しあわせのたね，弟切草，



药草，命の草，ちからのたね，草なげの杖，草うけの杖，草の神の壶，祝福の壶等道具让本方怪物升级的方法，这次就具体说说该怎么做吧！先说草类道具：上文所提及的草类道具向怪物投掷都是可以起到提升怪物能力的作用的，在确保每样草都有一个的前提下，可以把草向怪物同伴投掷。至于剩下的一个嘛，不要浪费了，踩在脚下狂挥所带的草なげの杖，草うけの杖，让同伴能力提升吧。通过祝福の壶和しんぴの草让其达到最大使用效率时再对怪物使用两样同时用能达到平时效果的3倍）也是不错的使用方法，当然最好的使用方法还是在一个屋子里面带着你的一群同伴们，把造福态的草放入草の神の壶，然后就可以听见劈劈啪啪的升级长能力声（注意记得用祈りの卷物使草の神の壶上限达到最大），听起来就象是“爽爽爽爽”。只要你的提升能力道具足够（这些东东在通关后矮人族村子中的四大迷宫中都是有的），拥有力量700，等级99的怪物并不是难事。稍微有些遗憾的是本方法并不是对所有怪物适用，比如ジャスティス兄的特殊能力中有投掷和特殊攻击无效的能力，这样的方法对它就不适用了，慢慢打其它怪物升级吧（说句提外话，ジャスティス兄升一级的经验值是恐怖的10万），能力足够的话后期的宝物库是不错的选择（我说的是能力足够哦！）。



再谈谈捕捉的心得吧，虽然上面为大家介绍了怪物修正值，但是大家都知道几率这个东西，还是很考验“人品”的，“人品”好的时候，1%也可以捉到N个，“人品”不好的时候，50，60%也一只都捉不到。这里附送一个万能的怪物捕捉大法：把もろはの杖和分裂の杖用本法加到+99，多多准备回复の壶，如果下楼楼梯所在房间是有多个进口的，用かなしばりの杖或者圣域の卷物把口堵上只留一个（当然只有一个进出口是最好的了），并在楼梯口放上一个圣域の卷物，吸引所要收的怪物从该口进入，自己站在圣域の卷物用分裂の杖分裂之，而后用もろはの杖使其中一个HP为1后走出圣域の卷物消灭之即可（前提是你HP足够承受另外一个怪物的一击，怕怪物使用特技攻击可以准备封印の杖+99，这样就万无一失了），然后重复上面的步骤……，只要分裂の杖足够，就没有不能捕捉的怪物。应用该法，组建一支“店主护卫队”也不是梦哦！但是此法对于魔法无效的怪物却无能为力，碰上使用杖的敌人也比较棘手，所以碰上该类怪物还是向上文所说的多多用怪物同伴的辅助攻击吧。当然配合一些杖和怪物同伴的组合再使用本法可以使波波罗收怪率大幅增加，比如もろはの杖让敌人HP变成1再对付怪物就很轻易，用かなしばりのたね配合どぐう战士，キラ－プラスタ－降防捕捉メタルキング，はぐれメタル，プラチナキング，ジャスティス兄等十分难捉的怪物，对于怪物出现几率少的可以用分裂の杖分裂N个再打等等，总之根据具体情况具体应对吧（高等级的店主，最终boss实力都是极其恐怖的哦，但是却怕爆炸陷阱，一定要小心！相对来说全屏喷火的基斯龙虽然战力上稍差，但是无视距离喷火的特技和不怕爆炸陷阱的属性却弥补了那点微末的不足，这里笔者向大家强力推荐哦），怪物仓库最多能放120只怪物。

特鲁尼克Adanced3 全履历取得解析

关于冒险履历，要想把记录里面那厚厚的11页冒险履历和10个存 档图标志全部弄得满满的可不是一件容易的事哦，现在让我们来看看冒险履历上都记录了些什么东东吧。

トルネコの冒険の回数	59回
トルネコの最大レベル	51
トルネコの最大HP	999
トルネコの最大経験値	1120707
トルネコの最大ちから	1002
フロアで倒した最大モンスター数	40
バリナボチャレンジクリアレベル	71

第1页

ポポロの冒険の回数	21回
ポポロの最大レベル	31
ポポロの最大HP	999
ポポロの最大経験値	517105
ポポロの最大ちから	999
フロアで倒した最大モンスター数	33
バリナボチャレンジクリアレベル	64

第2页

海竜の灯台に聖火を灯した
グレートバレイナ島まで到着した
コスタリベラにトルネコの家ができた
ポポロが目覚めた
ポポロでグレートバレイナ島にたどり着いた
トルネコが石にされた
プチット族を全員助けた
賢者のほら穴の問題を全問正解した
仙人のほら穴の問題を全問正解した
バリナボモード 邪悪な風穴-1F到達

第3页

封印の洞くつ	99Fまで到達
301ターン/	0:04:50でクリア
不思議の宝物庫	99Fまで到達
246ターン/	0:03:35でクリア
まぼろしの洞くつ	99Fまで到達
777ターン/	0:09:28でクリア
異世界の迷宮	99Fまで到達
19ターン/	0:00:43でクリア
魔物の巣	12Fまで到達
853ターン/	0:15:33でクリア

第4页

ニフラムの巻物を読んだ
モンスターの巻物を読んだ
パルプンテの巻物を読んだ
シャドーブレイクを手に入れた
マルチアローを手に入れた
黄金シリーズをすべて手に入れた
メダル王に10枚ちいさなメダルを渡した
ゴッドスパークの杖を手に入れた
すべての異種合成をした
魔法の宝石箱を倉庫に入れた

第5页

白紙だった巻物を読んだ
宝飾の盾を手に入れた
コインを一度に最高99999枚獲得した
トルネコで闘技場11回連続予想的中
闘技場の景品をすべて手に入れた
モンスター闘技場11勝
モンスター闘技場0敗
ポポロモンスター闘技場53勝
ポポロモンスター闘技場28敗
ロトの剣・盾を手に入れた

第6页

メタルキングの剣・盾を手に入れた
1939体のモンスターを倒した
銀行をゴールドで一杯にした
ひとくいばこを買わされた
泥棒を23回した
泥棒を53回成功した
70回ダンジョンを突破した
70回ダンジョンに挑戦して失敗した
いままでの到達総フロア数 527フロア
いままでの総プレイ時間数 27時間55分

第7页

落とし穴で倒れた
矢のワナで倒れた
岩が落ちてきて倒れた
鉄球にあたって倒れた
眠っているあいだに倒された
踊っているあいだに倒された
混乱しているあいだに倒された
バーサーカー状態のあいだに倒された
変身中に倒された
変身中に仲間モンスターに倒された

第8页

とじこめの壺にとじこめられてしまった
モンスターハウスに投げられた
潜るモンスターにニフラムの巻物を当てた
つるはしを合成してしまった
合成の壺を透視した
お腹が減って倒れた
風に吹かれてダンジョンから戻された
マダンテを受けた
爆風にまきこまれて倒れた
強くなったバーサーカーに倒された

第9页

世界樹の葉が呪われていて復活できなかった
ビッグモアイの石像につぶされて倒れた
火炎の石像に燃やされて倒れた
アイテムに変化して倒れた
風柱でなすすべなく倒れた
最速6秒で倒れた
最速1ターンで倒れた
満腹度が0で食べたパンがひとくいばこだった
1回の攻撃で与えた最大ダメージ量:999

第10页

ヘルジャスティスを倒した
ジャスティス兄を倒した
ジャスティス兄を仲間にした
すべてのモンスターを仲間にした
ガーゴイルを倒した
ガーゴイルを仲間にした
仲間モンスターをLv99にした
強い武器を手に入れた(+99)
強い盾を手に入れた(+99)
回数の多い杖を手に入れた(+99)

第11页



第一页，第二页，都属于只要游戏就能有的记录，最后2项表示同一层打倒的最多怪物数，通关后能选择的バリナボチャレンジ模式通关的等级（由于本模式不能记录，所以难度极高，所以可以说是很难入手的履历之一）。

第三页前6项也是游戏流程就可以获得的，プチット族全部救出，贤者のほら穴全部问题解答，仙人のほら穴全部问题解答则是通关后可以获得的冒险履历：救出封印洞穴プチット族的全部小矮人，贤者のほら穴，仙人のほら穴的问题全部解答完毕（具体解法可以参见SP2）即可获得，最后一项バリナボモードX迷宫XF到达则是通关后一启动该模式即可获得，相对第一，二页必须该模式通关就容易多了。

第四页是记载你通关后迷宫的突破情况：层数，时间等等，努力做到全突破吧。第五页前几个在得到相应卷物后阅读即可，而比较特殊的是パルプンテの卷物，必须要吃下めぐすり草或者装备シャドー の指轮才能看见和阅读，シャドーブレイク在海底の家武器屋可以获得，



マルチアロー在大地图谜之商人处可以买到，要入手所有黄金道具，有难度哦。给

メダル国王了メダル即可获得给メダル王X枚小メダル的履历，合成了ゴッドスパークの杖，完成所有种类的异种合成：前者要求用几种杖合成ゴッドスパークの杖，后者要求完成所有种类的异种合成，这些在上期杂志中也都介绍了，不再多费唇舌。得到魔法の宝石箱后不忙打破先放入仓库即可得到本页最后一个冒险记录。

第六页第一个读了白纸だった卷物就可以，第二个则需要把普通盾牌和きれいな指轮合成获得。后面コイン一次最多获得X枚，特鲁尼克斗技场连续猜对X回，换得到斗技场所有奖品，特鲁尼克斗技场猜对X次，特鲁尼克斗技场猜错X次，波波罗斗技场X胜，波波罗斗技场X败让波波罗，特鲁尼克参加コスタリベラ城的比赛和赌博游戏就可以了，这里也是赢取金钱和道具的好地方，最后一项得到ロトの剑·盾也不是容易的事情哦。

第七页获得メタルキングの剑·盾用小メダル换吧，一共击倒怪物X只记录你击倒怪物的总数，存满银行可需要多多赚钱哦，购买ひとくいばこ：建议在宝物库等迷宫获得了ひとくいばこ卖给店主再买回即可获得本记录，下面2个是记录你偷盗成功和失败的履历，最后4项也是累积类的履历。

第八页这页记录的全是各种离奇死法：踩落穴死，踩弓箭陷阱死，被岩石砸死，被铁球击倒，睡眠状态死，跳舞状态死，狂暴状态死，变身为怪物状态死，变身为怪物状态被怪物同伴打死。踩陷阱的碰上那种陷阱就使劲踩然后死吧，不要错过（当然要注意身上的好东东全部传送回去后），睡眠状态死，跳舞状态死，狂暴状态死建议在被怪物围攻时吃下睡眠，跳舞，狂战士草即可，变身为怪物状态，变身为怪物状态被怪物同伴打死用变身杖对着水晶挥后再死吧。总之为了冒险记录全达成，在想办法把各方面的损失降到最低后选择方式华丽的去死吧！（汗，听起来怎么这么变态）

第九页被封进とじこめの壶致死，在いけにえのほら穴让丧尸类敌人向你投掷とじこめの壶即可获得。用ニフラムの卷物投掷杀死会下潜的怪物，把ニフラムの卷物放地上让自己丧尸类的同伴向泥手投掷ニフラムの卷物即可。把镐头合入武器获得合入镐头的履历（注意合成以后该武器就废了，所以找没用的吧），装备远投の指轮投掷合成の壶可以获得把合成の壶投向无限远，然后又是死法了：饿死（不吃面包即可），被风吹回地面（在同一层呆N久即可），受到黄金史莱姆HP 爆发魔法攻击，被地雷炸死，被高等级的狂战士打死。

第十页：第1个很简单，带一个被诅咒的世界树之叶去死即可（没有可以考虑用诅咒の壶让其受诅咒），2，3让ビッグモアイの石像和火炎の石像把自己弄死。下面的一个获得方法比较奇特：先对着ミミック投掷ニフラムの卷物让其在本迷宫不在出现，然后对着水晶挥动ミミックの杖反弹到自己身上死亡即可。HP很少时挥动风の杖再站进去被吹死得到被风刮倒。接下来2个是记录你死亡最快时间和最快回合数的，努力刷新吧（再汗……）。满腹度为0时吃パン发现是ひとくいばこ就比较难获得了，要保证ひとくいばこ变化的是面包，考验你RP的时候到了……最后一个记录你一回合武器所能给予的最大伤害值。

第十一页本页所记录的履历有些是很难获得的：打倒了最终BOSS，打倒了ジャスティス兄，ジャスティス兄成为同伴，N种怪物成为同伴，打倒了ガーゴイル，ガーゴイル成为同伴，怪物同伴等级达到99（嫌练级慢就"灌"药），得到附加值为99的武器防具，得到使用回数99的杖（慢慢合成吧）。

读取纪录画面的10个记录图标

1 点燃海龙灯台圣火
2 トルネコ编完结
3 ポポロ编完结
4 游戏剧情模式结束
5 怪物斗技场获得30胜
6 贤者のほら穴、仙人のほら穴全通过
7 封印の洞くつ通过
8 异世界の迷宫通过
9 不思议の宝物库通过
10 まぼろしの洞くつ通过



虚幻洞窟突破法

上次由于本人失误，导致攻略中“全石像”一览部分有漏下和错误的地方，这里给大家道歉了，大家有板砖就飞过来吧。（啪啪啪，某人倒在血泊中……）这次的研究就当给大家陪不是了，希望大家能够喜欢。

石像部分补遗及修改：		
形状	名称	作用
一本书	インパスの石像	识别房间内拣起的道具
有螺旋状的圆形石头	投げ效果の石像	房间内所有人产生投掷效果
有点象火焰怪	变化の石像	房间内怪物随机变化

まぼろし（虚幻）の洞窟由于等级限定为一，所以只能逃跑下楼，看似本迷宫的突破与运气有很大关系，其实只要在很多细小环节上多多积累经验和注意，通过本迷宫的几率将会大幅UP，下面就迷宫中的各种“设施”，道具浅谈一下使用心得，希望对大家通过本迷宫能有所帮助。

选择人物： 建议还是选特鲁尼克吧，波波罗在本迷宫不能得到怪物同伴，把其不能阅读卷物的弱点暴露无疑，（小小年纪就不好好念书，不认识字知道痛苦了吧）所以还是选相对较全面的胖子叔叔吧。

关于陷阱： 由于本迷宫中陷阱出现的几率相当高，所以在情况允许时最好能做到走一步，向前空挥一步，避开能避开的陷阱，当然，被敌人围攻或面包不足时就要注意不能这么做了，所以这里介绍一下本迷宫能碰到的各个陷阱的普遍应对方法：铁球，随时注意HP要在5以上再做走动，免得飞来横“球”；石头陷阱，对保存の壶读壶强化卷物吧；混乱，睡眠陷阱：将混乱よけの指轮，眠らずの指轮合成在一起装备；地雷陷阱：同爆发の指轮，在敌人靠近时选踩就可以重创敌人了，只是没有使用爆发の指轮方便罢了；封印陷阱：最难对付的陷阱，由于不可能在本迷宫中承受敌人攻击以解除封印，所以被封印的指轮就相当于完全无用了（被封印了就丢弃吧），建议多带点まがりの指轮，ハラ守りの指轮等无用指轮在身上当替身，不用太多，5个左右就足够了，另外爆发の指轮，ハラモチの指轮，在一个以上的情况下放入保存の壶，可以避免被封印；发酵陷阱：把面包放进壶中；落穴陷阱：HP多于5的情况下可以直接踩本陷阱逃出；钝足陷阱：原地踏步等钝足态消失或者对着水晶挥万能の杖再前行。得到シャドーの指轮后就会轻松很多了，也可以把替身指轮丢了。



▲ 封印陷阱，小心呀！

小技巧： 本作的杖与上作不同，对着前方挥动如果有陷阱就会显示出来，所以嫌一步一个脚印麻烦的朋友们可以空挥一些无用或用途不大的杖，起到探路作用（如场所替えの杖、万能の杖、ひきよせの杖等等）。由于在房间内有怪物的存在而无法探路，应该结合本技巧快速走入窄道，否则踩上一些厉害的负面陷阱基本宣告死亡。

关于レミーラの杖和卷物的使用： 在3、4、5、10、20、30、40、50、60、70F会出现敌人リリパット（会远程攻击），5、35、45、55、65、75、85F会出现敌人バーサーカー（倍速移动不分敌我胡乱攻击），21～24F会出现敌人シルバーデビル（倍速移动2次攻击）



▲20～24F出现的シルバーデビル，绝对是本迷宫中的噩梦，好好应对吧！

这些层可以考虑使用レミーラの杖和レミーラ卷物迅速找楼梯下楼。6～10F，41～50F，70～90F，楼层为半黑暗态，也可以考虑使用它

们读开地图，20～29F，91～99F为完全黑暗态，即使在窄道中敌人也会在与你相距一身位的地方不前行而等你上前送死，所以一定要读开地图迅速逃命。

关于道具使用的分析：指轮类中爆发の指轮是最好用的，但是要小心部分不怕爆炸的敌人，另外HP为1的时候不能使用，しにがみの指轮次之，可以逃到水中，然后卸下该指轮从水中逃跑（有时候RP次到了极点会碰到转移处刚好就挨着怪物，祈祷吧－_－b）



▲小心水属性敌人从水中包抄你哦。

混乱よけの指轮，眠らずの指轮已经介绍了，合成吧。前期建议和ハラモチの指轮合成，后期得到ハラヘラズの指轮和シャドーの指轮就用它们替换吧。杖类レムオルの杖是最好用的，完全黑暗的几层强烈推荐，イカリの杖使敌人只使用特技而不使用普通攻击，对以下敌人挥动吧：ホイミスライム、きめんどうし、まどうし、おおきづち、タップペンギー、サンダーラット，マンドラゴラ、サンダーラット、ベホマスライム、パペットマン、スペクテット、おおめだま（有混乱指轮）而へんげの杖虽然可以对不怕爆炸的敌人挥动，但是也有可能变成本迷宫中不会出现的其它的如基斯龙等可以远距离攻击的怪物，所以好好考虑吧。卷物中变身是最好用的了，变成シャドー找楼梯变回来下楼即可，惟一要注意的是时限，地狱耳の

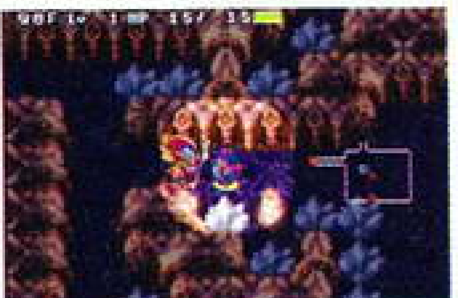


▲イカリの杖即可轻松对付ホイミスライム等特技敌人。

卷物也可以起到レミーラの卷物的作用，善加利用吧。壶类草类ワープの壶最好能在楼梯口处放一个再逛本层，这样就安全多了。草类毒草无用丢弃了吧，めつぶし草注意丢向敌人后要上下移动一步不要与敌人在一直线上，其余就不多说了，使用方法和其他迷宫差不多，能留多留吧。

小技巧：关于不怕魔法的敌人如慢速龟，大闸蟹，グレートマーマン，BOSS等的对付方法，最好的方法就是用爆发の指轮了，没有就逃跑吧，在它们与你相距至少一格位置时可以往地上放置一个ワープの壶，然后引它们远离该壶，再使用身上另外的ワープの壶跑回即可，如果与你贴紧了，就需要在使用了加速草或者对水晶挥动レムオルの杖后使用本法了。


▲魔法无效化的敌人グレートマーマン，投掷类道具对它还是有效的。


▲完全免疫魔法，投掷攻击的BOSS，爆发指轮必备哦。

小技巧：关于不怕爆炸敌人的对付方法，まどわし草、とじこめの壶，かなしばりの杖都是万无一失的办法，其下可以考虑めつぶし草，メダパニの杖，マヌーサの杖等有时效性的，少用へんげの杖（自认为RP好的除外）。

小技巧：ザオラルの卷物，放在地上的该卷物越多其生效的可能性越大，所以想用此招逃命时需要多多放置。

关于石像：除去陷阱外本迷宫中的石像也值得注意，保留有利石像和破坏不利石像都是必要的，下面我们来看看那些石像值得保留，那些石像必须破坏。必须破坏的：场所替え、10ダメージ、ラリホー、变化、マホトーン、ルーラ、踊り。可以保留的：身代わり、ふきとばし、重力、远投、爆发、レミーラ。

小技巧：ラリホー石像在有防眠指轮并且佩带的情况下是可以保留的，这样让敌人随机睡眠在该房间就安全多了。

小技巧：碰上有石像的房间时候进去后应该立即观察，有敌人就退到该房间的口上等敌人过来，否则遇上10ダメージ，マホトーン让你的爆发指轮或者杖攻击无效你就是哭也来不及了。

下面列出本迷宫所有可能出现的道具，希

望对大家合理利用道具通过本迷宫能有所帮助：

指轮：远投の指轮 混乱よけの指轮 しにがみの指轮 眠らずの指轮，爆发の指轮，ハラ守りの指轮，ハラモチの指轮，まがりの指轮，ワナあての指轮 ，シャドーの指轮，ハラヘラズの指轮，石像よけの指轮，ワナぬけの指轮（后4个需要钥匙。）



杖：イカリの杖，おびえの杖，かなしばりの杖，とびつきの杖，トンネルの杖，バーサーカーの杖，场所替えの杖，万能の杖，ピオリムの杖，ひきよせの杖，ふきとばしの杖，封印の杖，へんげの杖，ボミオスの杖，マヌーサの杖，身代わりの杖，メダパニの杖，ラリホーの杖，レミーラの杖，レムオルの杖。

卷物：ザオラルの巻物，地狱耳の巻物，千里眼の巻物，壶强化の巻物，トラマナの巻物，はりつけの巻物，ひきよせの巻物，变身の巻物，まものしばりの巻物，水がれの巻物，リレミトの巻物，レミーラの巻物，ワナ作动の巻物。

草：かなしばりのたね，すばやさのたね，铁化のたね，毒草，まどわし草，めぐすり草，めつぶし草 ルーラ草。

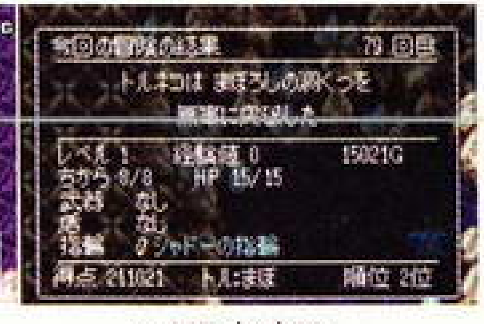
壶：合成の壶，とじこめの壶，保存の壶，ワープの壶。

其它：パン，大きなパン，カギ，小さなメダル。

最后想说由于本迷宫出现一点误操作就会导致命丧黄泉，所以大家一定要保证在头脑清晰的情况下进行游戏，笔者就有过玩到30，40F头昏脑涨，本来已经向前空挥打出了封印陷阱，却手一个哆嗦，“biaji”一下踩上陷阱，导致保命的爆发の指轮被封印，最后无可奈何并凄惨死去……所以强烈建议玩个20，30层就小小休息一下，保持神智清晰，以免影响判断。



▲98F的宝箱。



▲99F突破了！

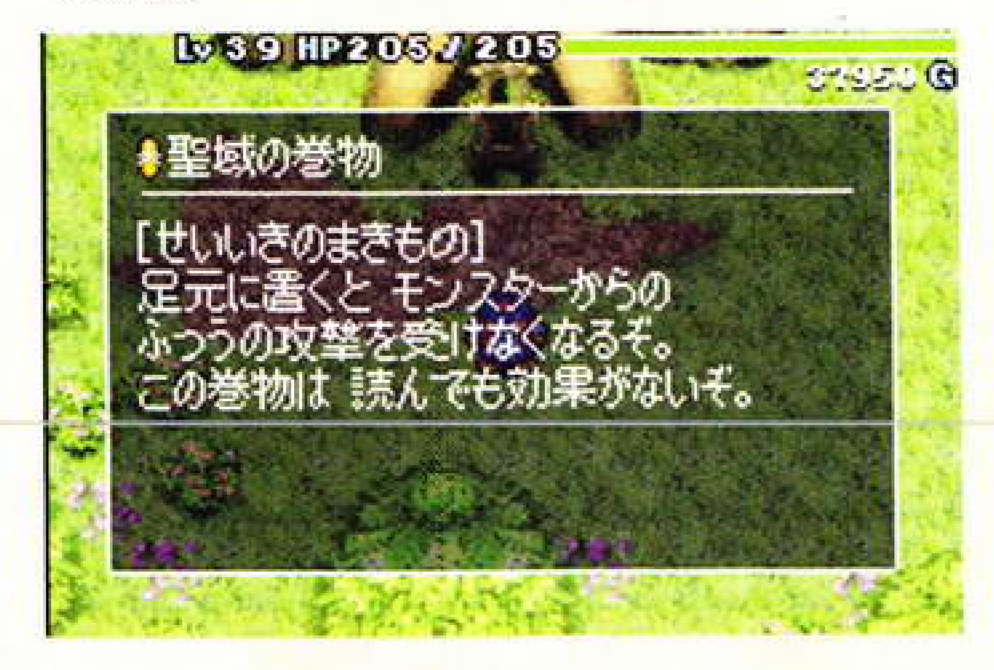
BUG活用和一些小技巧

白纸の卷物批量获得：由于白纸の卷物可以增加装备的最大印数，也可以写任何自己已经获得的卷物，所以可以说是本游戏的最好的东东之一，正常游戏要收集该卷物只能去异世界和封印洞穴，不仅麻烦而且费时，以下提供一种能快速积攒白纸の卷物的方法：在邪恶の洞窟14F用へんげの壶能变出的东西只有2样，钱和白纸の卷物，而钱在出了迷宫后自动增加到总钱数上而不占用壶的空间，利用这点，在プチット族的部落购入几个へんげの壶，然后到达邪恶の洞窟14F将没用的道具放入该壶变化即可，如果没变出卷物就出去再变，这样就可以快速获得白纸の卷物了。



白纸の卷物当圣域の卷物使用两次：首先把白纸の卷物放在地上，然后书写圣域の卷物发挥作用，这样圣域の卷物就可以拣起来再次使用，同理，当发现圣域の卷物时，先不拣起来而快速移动站上去的话，用完后也可以拣起来再使用，只是没有白纸卷物方便罢了。

白纸の卷物的写法：关键在于有些卷物是用汉字写的，用白纸来写假名就比较困难了，其实在每个卷物的说明中的第一行的“Xのまきもの”中的X就是各卷物对应假名的写法，记下来吧。



保存の壶的BUG邪道利用：本作的保存の壶是有不可原谅的BUG存在的，把保存の壶放在脚下，读放入该壶中的卷物的话，保存の壶就会消失，而脚下变成该卷物。但利用本恶性BUG，却可以使游戏变轻松很多。只要保存の壶足够多(在城镇中的商店中有卖)，就可以快速锻造武器，让怪物同伴升级，在有バイキルトの卷物和スカラの卷物的情况下，把它们放入壶中放在地上，读增加装备的强度，然后由于卷物不会消失，放入下个壶中再读……(如此只要壶够很快就可以拥有+99的装备了)，同样，只要有了草なげの杖，草うけの杖一根(宝物库获得)，用祈りの卷物（宝物库墙壁内获得）很快就能获得+99的杖，再配合しあわせのたね，ちからのたね等各种草很快就能获得+99级，攻700的强力怪物，当然让我们的胖子大叔和波波罗达到99级也不是什么难事。


▲把盾强化卷物放在壶中，并放在地上。



▲读壶中卷物。


▲以后发现地上的壶不见了，只剩下卷物，拣起来再次重复吧。

万能怪物捕捉大法：把もろはの杖和分裂の杖用以上方法加到+99，多多准备回复の壶，如果下楼楼梯所在房间是有多个进口的，用かなしばりの杖或者圣域の卷物把口堵上只留一个（当然只有一个进出口是最好的了），并在楼梯口放上一个圣域の卷物，吸引所要收的怪物从该口进入，自己站在圣域の卷物用分裂の杖分裂之，而后用もろはの杖使其中一个HP为1后走出圣域の卷物消灭之即可（前提是你HP足够承受另外一个怪物的一击，怕怪物使用特技攻击可以准备封印の杖+99，这样就万无一失了），然后重复上面的步骤……只要分裂の杖足够，就没有不能捕捉的怪物。应用该法，主建一支“店主护卫队”也不是梦哦！但是此法对于魔法无效的怪物却无能为力，碰上使用杖的敌



人也比较棘手，所以碰上该类怪物还是向上文所说的多多用怪物同伴的辅助攻击吧。

关于印数的消除：如果不想要某种装备的某样特殊能力了，可以在该装备合成印数已满的情况下合成新能力，这样就可以消去最右边的印，当然也可以让どくどくゾンビ咬到，这样可以消去最左边的印，唯一遗憾的是不能直接消除中间的印。

关于魔法无效化敌人诸如ジャスティス兄的培养：可以考虑用变化の杖变化自己较高等级的怪物同伴为敌人“喂养”它的办法，另外可以活用在有マホトーンの石像的房间内向ジャスティス兄投掷升级草这类的东东，这样就会有效，总之活用石像吧。(大家可以试试让火炎の石像喷火烧フレイム同伴它的升级速度……)

宝物库后期盾被封印的情况：由于宝物库后期敌人强得一塌糊涂，在后期如果不幸踩上了封印陷阱造成盾封印的话几乎很难逃脱被怪物2下撂倒的厄运(因为被封印后只能依靠被怪物攻击来解除该状态)，这里提供2种方法让你度过难关，第一用ミミックの杖把敌人变成ミミック，第二用毒の矢射击它，这样让怪物的攻击力大打折扣后再承受其攻击解除状态就可以了。

关于限定装备复数获得：装入魔法宝石箱的武器防具按正常游戏都是只能获得一个的，其实只要把该武器或防具以印的形式合成入其他武器，就可以再次获得该装备了。



《口袋妖怪》双打浅析

马修：不知各位口袋迷是否经常和朋友对战，马修就很喜欢，只是方法不科学，总是挑一些狠家伙欺负弱小——大家不要和马修学，下面这篇《口 袋妖怪》才是真正的高手指南，喜爱《口袋妖怪》的各位一定要好好研究哦，掌握好了 举一反三，双打还真是乐趣无穷呢。

《口袋妖怪》自从在GBA上发表后就新增了双打的系统，POKEMON的对战一直以其无穷的变化吸引着诸多玩家，而双打无疑使这变化更为丰富，下面说一点我对PM双打的看法。



PM的双打并没有单打那样简单，单打可以靠PM的个人力量取胜，而双打队友间的配合可谓相当的重要。举个例子：一次和朋友的双打对战中，我的狐帝因为速度快、特攻高，占尽了先机，对方为了制伏我的狐帝，派出了相扑和乌鸦这一组合。初看之下，相扑是格斗系，被我狐帝一个精神干扰就可重创，而乌鸦尽管是邪恶系不怕超能，但耐久太差，而且被狐帝的寒冰拳和闪电拳克制，速度也比不过狐帝，很难生存。然而这两只PM一同派出，却轻松地制服了我的狐帝。相扑出场后，给了我狐帝一个蒙住眼睛（ねこだまし，第一回合才能使用，必定先出，敌必定害怕），我的狐帝特性是同步率而不是精神力，因此害怕了，然后对方的乌鸦一招影子球，狐帝归西了……

以上只是一个很简单的配合的例子，用来对付对手速度快的PM相当有效。在双打中，两只PM通过相互配合来取胜其组合数不胜数，使得PM的对战变得更为丰富有趣。不仅招数之间可以搭配，很多特性与招数之间甚至道具的搭配组合也为双打增色不少，接下来就给大家介绍一点双打中的常用组合。



◎果然翁配合灭亡歌。无赖的组合，利用果然翁的特性让对方无法换人，再用灭亡歌，在2回合后我方换人，对方还不能换，从而害死对方2只。此战术因为太过无赖，一般对战都被禁止使用。同样，黑暗眼神配合灭亡歌的战术也禁止。

◎大爆炸配合保护或鬼系PM，牺牲我方1人给对方造成巨大伤害。这种组合破绽其实很大，若对方1只换上鬼系PM，另1只使用保护，那我方就可能白白损失一只PM。如果被对方猜到，使用忍耐，很可能就使对方的起死回生／挣扎的战术见效。同样，我方也可以利用自爆配合忍耐，在给予对方伤害的同时完成自己的起死回生／挣扎的战术。为预防敌人抢先杀死我方自爆PM，旁边可以使用《宝石》里那只鬼＋恶系的PM，利用下马威瓦解对方的一次攻击从而安全引爆。



from リバーハレス堂食所

◎巨大甲龙的沙尘特性配合沙隐特性的PM，因为巨大甲龙的特性在不改变天气的情况下一直持续的，所以配合装备光粉的沙隐特性的PM进行双打效果不错。有一次就是我的巨大甲龙配合仙人掌，仙人掌影分身被对手鼓掌，然后连续闪过2次地震，1次大爆炸，还有数次其他攻击，从初盘一直站到战斗结束都没被打到。缺点是面对对方有燕返等必中绝招的PM时还是无法闪躲，而且沙尘天气也会对我方非地面／岩石／钢系的PM带来伤害。

◎改变天气配合受天气影响的招术或特性。因为神兽在对战中禁用，只能通过招数来改变

天气。除了使得某些特定绝招变强外，特性是晴天或雨天速度加倍的PM也获益匪浅。如：使用速度快的地狱犬先行求晴天，然后紧跟着旁边的霸王花用太阳能光束就不用聚气了。因为天气变晴霸王花的速度加倍，下回合又能够先出手，而地狱犬下回合使用火焰放射威力也大大增加。

◎“请别打我”配合耐久比较差的PM。“请别打我”的作用是使对方的攻击全部由自己承受（简单地说就是请打我），这样就能使得队友有足够的时间来进行自我强化或者强攻。缺点是2体、3体攻击的招数发动时“请别打我”会失效。举个例子：皮可西配合飞天螳螂，飞天螳螂可利用上文提到的自爆配合忍耐来使得HP降到1点，从而发动起死回生的最大威力。这时旁边换上皮可西来用请别打我，就能使得飞天螳螂有更大的攻击余地。选用飞天螳螂的原因是它是飞行系，地震打不到，而双打中2体攻击招因为威力分散，使用不多，地震却使用相当频繁，这样一来，被对方多体攻击招打死的可能性就小了很多。皮可西耐久尚可，飞天螳螂可以1回合攻击，1回合忍耐，从而给皮可西提供足够时间来使用生蛋或宇宙力量。

◎虚张声势配合混乱果。让我方1只物理攻击PM装备解混乱的果子，另1只对它用虚张声势，混乱果效果发动，等于是队友给自己加了个剑舞。



◎暴鲤龙配合特性是避雷针效果的PM。推荐铁甲暴龙，嘎拉嘎拉。因为暴鲤龙弱点仅有电4倍和岩2倍，而特性是威吓使敌攻击下降，而且双打时岩石系威力最大的塌方威力会分散，因此致命的就是电系攻击。而避雷针特性的PM帮它回避了这一弱点。此战术的缺点是地面系PM特殊方面耐久力差、弱点多，若对方先行解决铁甲暴龙或嘎拉嘎拉，暴鲤龙就很难立足了。

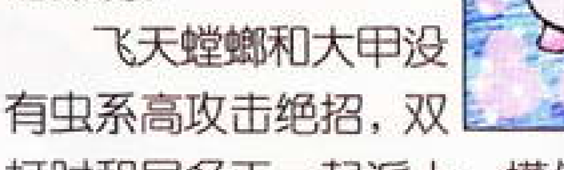
◎大爪蝠配合燕子。大爪蝠对燕子下毒后，燕子利用本身特性以及普通本系再使用异常状态威力加倍空元气，暴走燕子诞生了——此时燕子使用空元气的威力是70×2×1.5×1.5=315，配合请别打我的战术就能使得燕子发挥最大限度的作用。

◎双威吓PM，刚开始战斗派上，使得对手的物理攻击PM威力大幅度降低，从而抢占先机。

除了上述组合外，还有些单打时很冷门的招数在双打中变得十分有效，最典型的就是模仿和特性交换。

模仿在双打中的主要用处，就是使得原本打击面比较狭隘的PM学会别的招数增加打击面，以及使得学不会本系招的一些强力PM通过模仿学会强力招术，需要注意的是模仿不能学到自己已经有的招。比较典型的有：

◎暴鲤龙是飞行系但学不会任何飞行绝招，双打时和闪电鸟或嘟嘟利一起派上，模仿钻探嘴。



飞天螳螂和大甲没有虫系高攻击绝招，双打时和尼多王一起派上，模仿百万威力角击。



◎乘龙、角金鱼都是使用睡觉、梦话加一击必杀的典型PM，为了梦话不抽到多余的招，一般都给它们配潜水，但双打完全可以用模仿来取代。乘龙用模仿学到角金鱼的角钻，角金鱼再用模仿学到乘龙的绝对零度，然后双双梦话便可发出恐怖的一击必杀。原本梦话抽到一击必杀的概率为50%，现在因为都有两个一击毙的招数，概率上升到67%，相当恐怖。破绽是若对方使用木乃伊可以轻松耗光一击必杀的PM的PP，因为木乃伊特性是压力，用保护配合折磨，消耗PP很快。

还可以利用模仿学会自我强化的招进行自我强化，例子太多，不举了。

还有就是特性交换在双打中的利用可谓相当的灵活，而且非常实用。常见用法如下：

◎同时派上音速蝉和我方速度比较慢但耐久好会特性交换的PM，交换到音速蝉的特性，从而不用强化进行提速。缺点是如果对方有复制特性或者特性交换的PM，反而可能让对方获利……

◎同时派上UFO和大猩猩，UFO将浮游特性交换给大猩猩，从而使大猩猩不怕地震，并使它回避了原本的偷懒特性，每回合都能攻击。类似的还有交换给钢螃蟹，电系PM等，帮助他们回避弱点，更好地立足。

◎同时派上九尾和会特性交换的PM，交换到九尾特性后换下九尾换上哈撒母，交换引火

特性给哈撒母。因为它的弱点只有火，换到引火特性后就毫无弱点了。此战术过于复杂而且哈撒母难以控场，实用性不高。



◎交换八大蝴的复眼特性给使用暴风雪、大字火、闪电等命中不高，但上升30%就很高的招数，从而使得高威力有高命中，但不推荐交换给会一击毙的PM使用，因为上升30%后一击毙招数命中才39...还是很低，不如直接赌HP。

◎快乐蛋使用特性交换将自己的天恩惠特性交换给使用塌方的PM，从而使得塌方有60%概率让对手害怕，再换下快乐蛋换上只会塌方的高速PM就能达到90%的害怕概率，算上塌方的90%的命中率也有81%的害怕率！尽管塌方威力分散了，但一直害怕可不好受……配合光粉和饭菜使用效果更好。

最后给大家详细介绍围绕快乐蛋展开的多重双打组合，给大家参考一下：

A方案：大家看一下上文所说的特性交换，双威吓战术，以及果然翁的锁定对方PM不让换人的特性。

此方案一共需要如下的PM：快乐蛋1只（配生蛋、保护、巨毒、特性交换，并装备饭菜），威吓特性PM两只（选择抗性多耐久好的如暴鲤龙、血翼飞龙等），果然翁1只，最后两只推荐波克比的进化型或者耿鬼。

首先派上快乐蛋和果然翁，快乐蛋交换到果然翁踩影子的特性，果然翁反击也好，鼓掌也好，根据情况决定。然后换下果然翁，换上威吓PM。大家都知道，快乐蛋的特殊方面的耐性是非常好的，怕的是物理攻击，但以快乐蛋的耐久，对方要想1回合杀掉快乐蛋是相当困难的事。第一回合结束后，换下果然翁，换上威吓特性PM降低对方攻击力，快乐蛋保护，有余力的话就生蛋回血。等反复换过几次后，对方的物理攻击威力无几，而特殊攻击又无法对快乐构成伤害，这时换上特殊耐久不错的波克比，利用“请别打我”等招给快乐蛋更大余地的恢复，然后快乐蛋用巨毒慢慢消耗死对方。别忘了，此过程中对手是无法换人的，如果对手换上了能够对快乐造成威胁的PM，马上就把耿鬼换上。耿鬼的好处是干扰好，能利用速度优势催眠或混乱来攻击对方的PM，而且万不得已时，还可以选择快乐蛋保护、耿鬼自爆的方法。看准对方不能抵挡爆炸的就炸了吧，别忘记对方无法换上鬼系抵挡炸弹……

此战术的破绽在于，遇到对方会吹飞攻击的PM，快乐蛋被吹走就功亏一篑了，善加利用保护和耿鬼的干扰就可以预防。而初期快乐蛋和果然翁一同派上，不知道此战术的人往往会先对付比较难缠的果然翁，如果在快乐蛋特性交换成功前没将快乐蛋打死，那此战术就成功了一大半了。

B方案：沙隐配合天气再配合快乐蛋的特性交换，最后配合双塌方的封锁战术。

需要准备快乐蛋1只（特性：天恩惠），三地鼠1只（特性：沙隐），巨大甲龙1只，可以再备用1只镰刀天蝎，如果BT点再来只化石翼龙……

第一回合快乐蛋特性交换，巨大甲龙龙舞，如果这回合对方没有有效地处理掉巨大甲龙，那此战术算是成功了。第2回合，快乐蛋换下，换上三地鼠，巨大甲龙龙舞后，速度能超越绝大多数PM，而三地鼠速度本身就很快，配合沙隐特性，塌方的30%害怕，还有巨大甲龙塌方的60%害怕，这变态程度就不提了……只要对方速度没有超越我方的PM就完全被双塌方压着打，即使偶然打死巨大甲龙后，换上镰刀天蝎特性也是沙隐，双塌方配合沙隐的封锁令对方成功出手的概率大大降低！中途有机会还可以换上快乐蛋再度让队方提高害怕率，我方即使不幸有PM阵亡后，还有下一只高速塌方精灵等着呢.——什么？到最后你还有一个物理盾牌没死？哦，原来是地面系不怕塌方的啊，快乐蛋上！反击、冰冻光线伺候！

这次就先写到这里，其实上文所写的只是双打中很小的一部分战术，还有更多更强更BT的战术在等待着我们广大的PM玩家去发掘。所有的战术都有缺点，让对方摸透你的战术只会让对方牵制着你走，出奇制胜才是王道！



文 bbs.NewWise.com ultra 编 马修

《FFTA》究极研究之空手接物篇

序

相信看过上一期的朋友，都已经知道盗贼那两个超级无敌BT技能：技能盗取和武器盗取的神威了（什么？你还不知道？赶快看前一篇研究：盗王之王去！）虽然盗贼靠这两个BT技能发家致富还学会了不少能力，但是，盗贼也有无法做到的事情，那就是必须敌人将武器亮出后，才可以将他偷（抢？）过来。可是，由于在《FFTA》的世界中大家都被偷怕了，所以一些武器无法从NPC上扒下，并且很多稀有武器防具是在某些一次性任务中出现的，如果由于完成了这些任务错过了偷盗良机，你一定会号啕大哭吧？（某：我的精神还没有这么脆弱！）

总之，废话就不说了，（某：你的废话已经不少了）想光明正大的获得需要的武器吗？想在第6个主线任务就无限获得拥有最强攻击力的超级利刃2吗？想知道这一切在正常游戏中如何实现，请看本篇——空手接物！

专业接物人员的培养





现在，我们将要讲解空手接物的要点，不过为了照顾各位新人，让我们先学习兼复习一下如何接取敌人投掷的武器（众人投来了杀人的目光……）

接物靠的是接取技能“捕捉”（キャッチ /catch），当敌人使用忍者的技能“投掷（投げる / Throw）”或曲艺士的技能“投掷装备”（放り投げる / Hurl）等将装备投向拥有接取技能的人时，该装备就会被100%接到手，只要在战斗中或战斗后使用“武器装备”就可以装备上了。

学到捕捉（キャッチ /catch）技能很简单，这个技能就附加在一开始便可以买到的“锁子甲（チェインプレート / Chain Plate）”上，AP300，加上转职成学得此技能的赤魔法师和曲艺士需要的条件也很简单，使得只须将人物少量培养后就可以达到能够接物的标准

空手接物重点



好了，大家认为的废话已经说完了，现在就开始讲解空手接物的重点了（松了一口气）。从上面给新人的介绍文章里可以看出，主动准备工作其实很简单，当然，接物的难点就在于——如何让敌人把物品扔出来，听起来大家可能觉得这个比准备工作还要简单，其实，里面是有很多学问的。

首先一个重要的问题，就是敌人有投掷物品的技能但不用或很少用这个能力，因为敌人还有其他的攻击手段可以使用——既然都说到这个分上了，大家应该都知道怎么办了吧？开始给敌人做点手脚限制他的攻击手段吧。限制的手段有很多，比如使对方进入状态异常、使用法律卡、合理利用地形等等，其中实用的手段有以下几种：

1.使用法律卡“普通攻击禁止”和“ST异常禁止”，由于投掷的人员只有曲艺和忍者，而他们大多数技能都带有异常状态的效果，限制这些后基本只能靠投掷攻击。

2.使用异常状态，“沉默”可以令忍者的忍术无法使用，所以是个不错方法，不过3回合失效也使得该法实用度不高；值得一提的是青魔法“臭之息”引起的各种异常状态中大部分是永久持续的（和其他手段引起的状态异常不同），利用这一点在“臭之息”后使用相应物品解除不需要的状态后，就可以作成一个只能投掷的忍者。



3.偷取掉多余的技能，在敌人技能较少或者我方同时可以学习的情况下更好用。





4.利用地形限制敌人的攻击，由于法律卡的供应并不是很方便，而且在非法地带无法使用，所以有时需要利用好地形来限制敌人普通攻击，一般限制方法有利用天然地形和人为制造地形两种，如上图所示。天然地形的利用敌人因为进水后无法行动这一点，让沿河站立一些接取者，逼迫敌人只能投掷；而人工方法就是利用战斗不能者堵住敌人，使其不能靠近，所以又名“死尸堵路大法”，如右图所示。当然，方法并不局限于战斗不能，还可以用“潜伏”等方法来限制敌人。友情提醒一下，要在非法地带使用这个方法的话，可别忘了带上会复活队友的同伴哦





还一个重要的问题在于，有时敌人投掷一两次后就不再投掷了，这是因为程序在每次攻击被100% 回避、无效化或吸收后，会记忆下来，下次攻击时就不再使用相同的手段进行，即使没有任何其他攻击途径也不再用这个手段进行攻击。但是，程序只能记录两条这样的攻击手段，并且记忆都是针对具体我方某个队员的，所以只要派出3名以上接取队员就可以轮回无限接取物品了。

接取道具里的秘密





接取最大的难点已经讲完了，现在来讲接取最重要的部分——能够接取到的道具是什么。怎么？这个不重要？那可就错了。接取最大的目的就是为了获得需要的道具，前面所说的一切都是为这个做准备的。

那么能够接取到的道具都有那些呢？目前已经证明了是几乎全部能从商店里购买到、随机战奖励和偷盗获得的武器（秘银系列除外），还有很多通关后一些Rank7任务的固定奖励的终极强力武器可以通过这个途径获得，其中就有一开始提到的超级利刃 2，怎么样，心动了吧？不过，这里面还有个秘密：其实敌人能够投掷的武器是受到一定条件限制的，如果这个条件不改变的话，无论他投掷多少次，投掷的物品最多也只有20种，而这个制约条件就是敌人的等级，等级越高，投掷出来的物品就越强。当等级为1～4级时，投掷出来的都是……大家可以试着看看；等级每高5级，投掷出来的物品就上一个档次，在45～50级时投掷出来的物品是最好的。以下表格中，就是不同等级下投掷者会投出的一些强力或可以习得重要技能的武器。

30～34级投掷物品

译名	原名	武器说明
力回剑	レストアエッジ /Restorer	可使剑士习得削魂术，使目标的HP减半；使龙骑士习得龙剑，会吸收对目标造成伤害的同等HP。
气功宽剑	クィゴンブレード /Kwigon Blade	可使斗士习得波动击实现能远程攻击；使莫古骑士习得运气防御，用来提升自身武防和魔防。
奥贡宽剑	オグンブレード /Ogun Blade	可以使斗士和魔剑习得荒野回旋斩，能对周围多体造成攻击。
方舟之剑	アークエッジ /Arch Sword	使圣骑士习得圣十字架，可对周围进行圣属性攻击；也会使神殿骑士习得灵魂水晶，损害范围内敌人的MP。
破邪剑	ヴァジュラ /Vajra	守护骑士装备可习得突发灾难，会以自己的生命换来敌人的大伤害。
佐霖刮刀	ゾーリンシェイプ /Zorlin Shape	无特点

译名	原名	武器说明
锯齿短剑	ソードブレイカー/Sword Breaker	人类三大宝之一，可修炼到武器偷盗技能。
克里瑟梅德	コリシェマルド/Colichemarde	令赤魔道士习得魔法攻击UP。
菊一文字	菊一文字/Kikuichimonji	使忍者学会金遁，攻击时附加暗黑转台；刺客装备习得噩梦，，作用是催眠+死之宣告。
蛇杖	蛇の杖/Snake Staff	令主教习得石化术。让召唤士习得冰属性的西瓦。
烈焰之黑魔杖	フレイムロッド/Flame Rod	使黑魔道士习得高级火炎术。
生命之锡杖	生命の锡杖/Life Crosier	使贤者习得最强回复术，是回复兼复活于一体的魔法；使炼金术师习得即死魔法。
与一之弓	与一の弓/Yoichi Bow	使弓手修炼到瞄准技能，效果是高命中和攻击力减半。
胜利女神之弓	ニケの弓/Nike Bow	使猎人学到武器攻击UP的技能。
三叉戟	トライデント/Trident	另神殿骑士学到武器攻击UP的技能。
妖精的竖琴	妖精のハープ/Fairy Harp	让魔兽使习得召唤昆虫的妖精技能，让动物使学会能魅惑目标振尾技能。
白牙	ホワイトファング/White Fangs	使角斗士学会圣印，能中和异常状态；也能使机关工学会蓝色螺丝，能消除辅助状态。
豹之魂	パンサーソウル/Panther Soul	使变身士习得变身为豹的技能。
盖亚之枪	ガイアット铳/Giot Gun	使枪手习得冰冻弹。

35～39级投掷物品

译名	原名	武器说明
星神剑	ウィータノヴァ/Vitanova	使龙骑士习得龙之魂，受到攻击后会进入自动复活状态。
珍珠宽剑	パールブレード/Pearl Blade	使莫古骑士学会防止一次状态异常的抵御技能。
电气石宽剑	パライバブレード/Paraiba Blade	使莫古骑士学会能发现隐藏武器的调查技能。
超级利刃	エクスカリバー/Excalibur	使圣骑士修炼到强力的圣属性攻击技能圣光刃。
奥里哈根短剑	オリハルコン/Orichalcum	令盗贼学会JP偷盗的技能，也会使曲艺士习得让目标马上行动的微笑技能。
五指短剑	チンクエディア/Cinquedea	人类三大宝之一，可学会“技能偷盗”。
杀意剑	マドゥ/Madu	维艾拉族连续魔法的修得武器
森罗云海	天のむら云/Heaven's Cloud	忍者习得去除有利状态的解咒。
皇宫水杖	宫水の杖/Spring Staff	使白魔法师习得大回复，主教习得水球术。
石榴之杖	石榴の杖/Garnet Staff	令主教学会范围内角色武防魔防上升的结界术，另召唤士学会范围内魔法反射状态的宝石兽。
雷神黑魔杖	トールロッド/Thor Rod	使黑魔道士学会高级雷电术，时魔道士习得再动效果的迅速，还会使幻术士修炼到黑色旋风的技能。
红莲锡杖	红莲のメイス/Lotus Mace	使学会万倍核融术，是广范围核熔的最强魔法；也会令炼金术师习得核融术。
目标弓	ターゲットボウ/Target Bow	装备后可修炼到十分实用的S技能“精神统一”的武器
大师之弓	マスターボウ/Master Bow	使猎人习得反击之力技能，会另怪物进入“忘却”状态；也会使狙击手学会狙击武器技能。
龙须枪	龙の髭/Dragon Whisker	使龙骑士学会邦加吐焰。
青叶之笛	青叶の笛/Aona Flute	另魔兽使习得章鱼怪、火球怪技能，动物使学会目标变为青蛙的青蛙之歌。
神之手	ゴッドハンド/GodHand	另角斗士学会远程攻击的波动攻击。
章鱼怪之魂	モルボルソウル/Malboro Soul	变身士可变身成章鱼怪。
加长型步枪	ロングバレル/Longbarrel	修炼十分实用的S技能“精神统一”的武器。

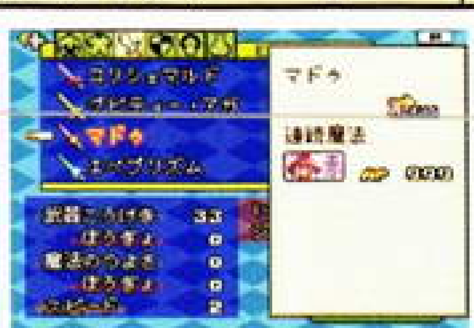
40—44级投掷物品

译名	原名	武器说明
葱头剑	オニオンソード/Onion Sword	回避率最高的武器之一。
原质宽剑	マテリアブレード/Materia Blade	莫古和邦加的ultima技能由此武器修炼得。
塔鲁瓦鲁	タルワール/Tulwar	最强军刀。

译名	原名	武器说明
超级利刃 2	エクスカリバー2/Excalibur 2	攻击最强的武器，接取量产后配合二刀流基本无敌
剑圣剑	剑圣剑 /Master Sword	防止即死的高攻击力武器。
岩兽之剑	岩兽の剑 /BeastSword	高攻击力武器。
冬贝利小刀	トンベリアン /Tonberrian	高速度补正和魔法补正。
尖剑棱镜	エペプリズム /Epeprism	使精灵修得改变敌人弱点属性的技能“属性置换”。
正宗	正宗 /Masamune	高攻击力武器。使忍者和刺客学会忘却，另敌人不能使用 A 技能。
生命呐喊	マーベラスチアー/Cheer Staff	可让白魔道士修得死后重生技能，可自动复活一次；也会让主教习得裁判技能，能夺取目标的 JP；还会另召唤士习得圣属性的最强召唤幻兽马丁。
群星之黑魔杖	星屑のロッド /tardust Rod	使时魔道士学会另目标HP减半的超重力术，也会让幻术士学会星之尘埃的技能。
毒蝎之尾	サソリのしっぽ /Scorpion Tail	使炼金术士修得强力魔法陨石术。
群星之弓	ペルセウスの弓 /Perseus Bow	让弓手习得无视 R 技能攻击的疾连突进技能。
宇宙之王	マルデゥーク /Marduk Bow	远射程武器。
奥丁之矛	オーディンランス /Odin Lance	最强的矛。
血之十二弦	血の十二弦 /Blood Strings	攻击时吸收敌损伤相同的HP，会令魔兽使习得东贝利技能，也会让动物使学会能随机召唤幻兽的技能“朋友的介绍”。
虎牙	タイガーファング /Tiger Fangs	让角斗士学会强力的远程攻击地裂斩。
独眼怪之魂	ゲイズソウル /Eye Soul	让变身士习得变身成独眼怪的技能。
法外之徒	アウトサイダー/Outsider	射程最远的武器，枪手装备可以习得“停止弹”技能。

45～50 级投掷物品

译名	原名	武器说明
拉古拉斯冰剑	水剑ラグラス /Laglace Sword	稀有武器。
金刚宽剑	アダマンブレード /Adaman Blade	高攻击力武器。
索鲁军刀	ソルセイバー/SoulSaber	稀有武器。
纳古拉罗克之剑	ナグラロク /Nagrarok	物攻 75，移动+1，装备两把后即使是圣骑也有惊人的移动范围。
镀锌剑	ザンクプレス /Zankplus	稀有武器。
蚀之剑	エクリプス /Eclipse	高攻击力武器。
迪塔普特短剑	ティプタップトウ /TipTapTwo	速度补正最高的武器。
最终遗言	ファイナルレター/Last Letter	稀有武器。
垒岩	墨炎 /CharFire	稀有武器。
空想的阿伊达	ドリームエイド /Dream Watcher	稀有的高攻击力武器。
异教徒	ヘレティック /Heretic Rod	最高魔法补正。
仙人掌杖	サボテンサック /Cactus Stick	最强的锡杖，与贤者的ultima技能搭配可以发挥最大威力。
新月之意	クレセントウィル /Crescent Bow	攻击力很高的弓。
加斯特拉斐迪斯	ガストラフェデス /Gastra Bow	攻击距离最远的弓，人类 ultima 技能最好的搭配武器。
岩兽长枪	岩兽の枪 /BeastSpear	稀有武器。
死之响板	死のカスタネット /Fell Castanets	最强乐器。
红色激情	グレスバースト /GreaseBurst	最强拳套。
审判者之魂	ドレッドソウル /Dread Soul	强力的魂。
止步狙击枪	バインドスナイプ /BindSnipe	高攻击力火枪。







以上只是一部分，实际游戏中远远不止这些。除了每个等级段内投掷的物品外，任何等级都会投掷“折叠匕首（ジャックナイフ/Jack Knife)。从上面的表格可以看出，在敌人等级很高时，投掷出来的道具基本都是极品装备，那么，如果战斗中敌人等级变动，是否投掷也会发生变化？答案是肯定的。这就是如何在游戏前期获得强力武器的诀窍所在。不过，要想练敌人的等级，最好是出场比敌人等级高的同伴当他的练习靶子，并带上回复技能。敌人等级上升后能力也会提高，40级左右投掷出来的超级利刃2的损伤经常超过300，所以练级时也要小心谨慎，不要抱投机心理。

接取地点推荐



好了，上面说了这么多，大家也应该知道了接取的主要方法和技巧，那么我们就开始实战演练吧。什么，找不到忍者和曲艺士？确实，这两种敌人并不常见，所以就列出来一些具体的出现任务和地点。





1.任务006“アンチロオ（AntiLaw)”，忍者Lv7（如右图），是能够遇到的第一个可以投掷的敌人由于这时还没有法律卡，所以推荐法律“土火水风禁止”时引发任务。（如左图）艾泽尔可以干掉（不用再复活），免得他在一旁捣乱，如果接取技术熟练且时间充裕，可以从这里就可以接到整个游戏的大部分武器装备，大大简化以后的战斗难度。







2.任务012“ヤクト捕り物帖”，忍者Lv14，（如右图）第一次到非法地带，别忘携带复活技能。

3.任务061，忍者Lv16，（如下图）任务出现时机在游戏中期，是个尽早获得高级装备的契机。





4.任务103“ミスリル发掘队”，曲艺Lv25左右，任务可以重复接到。

5.红色敌人“饥渴的血族”，曲艺士等级和队伍平均等级相近，控制好自身的等级会使接取工作容易一些。

6.任务096“百鬼夜行”，需要通关后才可以遇到，本关有两名忍者可以投掷，并且都附带有第二A技能，平均等级在41左右，是除随机战和据点守卫外最高的。敌人是忍者和暗杀，团队速度基本都在210以上，最高222，没有一定实力和较高的速度很容易被敌人秒杀掉，而且由于是在非法地带，法律卡使用不能，这都给在这个任务中接取带来了很大的难度，不过这也是最早传出接到超级利刃2的任务。对自己接取功底和队伍培养有很大信心的人可以用这个任务检验一下自己的实力。



感谢kayin、LinkTON、plighting、btxmars和映儿等人在此文编写过程中提供的帮助和补充。

文 Chinagba 飓皇鬼 编 铭风

洛克人EXE4蓝月、红日对强力BOSS研究





本次为大家献上洛克人 EXE4，蓝月版最终BOSS的无伤击破录象。在红日版中最终BOSS同样是如此。

在洛克人EXE4中，第几次游戏会影响到敌人的强度，最直接就是体现在其HP上。一周目最终BOSS的HP只有2000，二周目有2500，而录象中所展示的是三周目的录象，其HP达到3000点之多！四周目及以后则不会再增加。相应的，洛克人的强度也较一周目时提升了不少。

因为本录象挑战目标为无伤击破，所以没有使用HP增加的改造程序，战斗芯片中也没有准备回复芯片，而把注意力全部转移到攻击方面。战术方面，第128号芯片クイックゲージ比较重要，其作用为加快CUSTOM槽的增长速度。将其设为默认芯片可以在战斗一开始便使用。蓄力枪是非常实用的武器，而在整个过程中起到最大帮助的就是两个P.A的成功组合，它们对BOSS造成了1300点左右的伤害。



相比之下，最终BOSS并没有隐藏BOSS——FORTE强大。而在理论上，将FORTE无伤击破是可行的，要注意是在理论上。实际挑战的话，也许比登天要简单一点……

FORTE作为本作的隐藏BOSS，其实力无庸质疑是No.1。至少需要通关三遍，才能向他挑战。而将他打败后，他的SP版会在黑暗区域2出现，其HP更达到了3000。面对这样一个恐怖的对手，一般来说玩家冒死对抗也不一定能赢过他。而这次我们要做的，是将他无伤击破……

对手当然是FORTESP，否则没有意义——**要挑战就挑战最强！**前面说过，他是在黑暗区域2出现，但那是随机的——就是说在地图上遇敌，有一定的几率遇到他。但这个几率实在是……比较低。也许对普通玩家而言是一种福音吧……

进入战斗后，本能反应一般是心里“咯噔”一下，“小样终于给我遇到了”这么想。但随后而来的……则是地狱般的景象。需要玩家具有极高的反应速度。最令人头痛的招数就是他的双手机枪扫射，攻击范围为我方所有地盘。此时千万不要随便移动，一定要看清哪里有危险，然后寻找安全的地方。说起来容易，做起来比登天不简单多少－_－b……这也是说他比最终BOSS更强的原因，因为这招没有固定的躲法，完全随机。两个暗黑轮只要呆在最前面的中间就不会有危险，但狡猾的FORTE通常马上就冲过来用三连斩（不愧是隐藏BOSS，挥挥手就有剑气）这想要躲开可不是一般的麻烦，如果他第二斩在你面前还好些，马上后退即可。但他要是绕到你身后来这一下，可就凶多吉少了。他还有最后一招最厉害的，录象中没有使出来，但非常恐怖……总之各位自求多福就是了……





运气在这里显得非常重要。技巧第一的话，运气就是第二。如果你的RP的确不怎么样，那么唯一能拯救你的就只有“COUNTERHIT”。

什么是“COUNTERHIT”？直接了当的说就是会心一击。有其必然的发动方法：在敌人攻击的一瞬间给予敌人卡片伤害，会造成敌人5秒左右的麻痹。同时ROCKMAN进入“完全同步模式”。在这个状态下，浑身围绕着光圈煞是好看，但更重要的是下一张芯片的攻击力会加倍！



我们要利用的就是这一点！既然加倍，那么会造成多段HIT的卡片每一下的攻击力都会翻倍！如果事先把这张卡提升攻击力，被加的攻击力也会加倍……举个例子：就向录象里那样，一开始的炮轰造成了COUNTERHIT，这是一个绝好的机会。因为运气不错，马上可以抽到エアホッケ-3这张卡。它的攻击力是70，使用后会在对方领地内弹来弹去，在此能打中FORTE四下。与“攻击力+10”这张卡配合后变成“70+10”。而COUNTERHIT使它们的总攻击力乘以2。计算公式如下：[(70+10)×2]×4=640。其攻击力可以媲美P.A组合！而这远远不是最理想的情况……不过在这里已经不错了。



在录象中两张エアホッケ-3都起到了很关键的作用。一张是开始，另一张是结束。这第二张卡将FORTE的HP一下子从1145打到只剩165，然后一个攻击力×2的水波轻松将他解决掉了（FORTE：我还有台词没说完！55555～）。这980点攻击力的奥妙就在于FORTE被エアホッケ-3打中了7次。这要感谢地形，感谢FORTE站在那么好的位置。伤害值每次都是70×2……在7次命中当中，又产生了COUNTERHIT，于是接下来的水波攻击力也乘以2了；感谢COUNTERHIT。（众人……-_-|||）

让我们顺便YY一下。如果配合ダブルポイント和“攻击力+30”这两张卡使用，在上面同样的环境下，エアホッケ-3能达到的最大伤害值是多少？



在完全同步状态下如果一切顺利的话，先使用两次抢地卡，把FORTE逼在最后一排，再使用ダブルポイント，牺牲自己的地盘来提升攻击力。每块地可以使接下来的卡提升20，三块地即是60。创造好了地形后，只等FORTE站到被攻击位置了（坏笑ing）。而エアホッケ-3再加上“攻击力+30”，就是以下面的公式来计算伤害值：[(60+70+30)×2]×7。

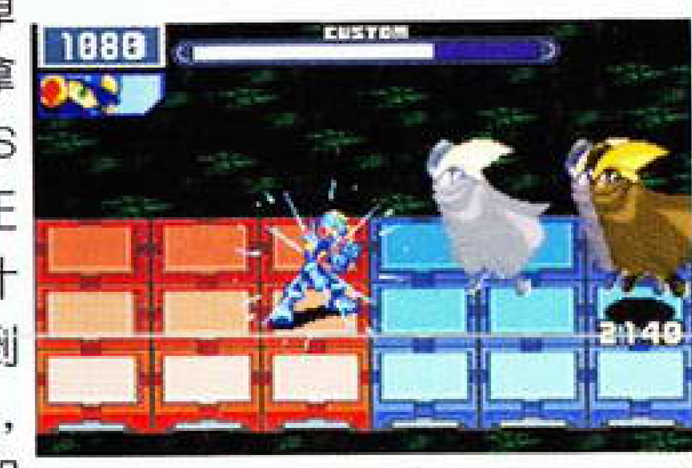
怎么样？算好了吧？没错！总伤害值就是2240！只要来这么一下子，我们的FORTE君就算满血也离死亡边缘不远了。这是多么美妙的事情！（FORTE：×_×|||）而像这样举一反三，可以创造出很多秒杀BOSS的战术。不过这就是题外话了。

总之在漂亮的干掉FORTESP后，我们终于拿到了5张究极卡片之一——帅到掉渣的布鲁斯三连斩；红日版则是最强的防护罩ブラックバリア。





注意一定要干得漂亮，战斗评价要在6级以上，否则就拿不到了哦。不伤血、秒杀什么的，都可以令评价提高。据研究，30秒以内不伤血干掉NAVI可以拿最高的S级……反正在下是没什么能力做到这一点了，有兴趣的朋友不妨试试哦……



迷宫全物品取得一览

在游戏中的网络世界里，每个区都会出现2个绿色水晶，这些就是RPG里都会有的宝箱了。它们为随机在几个预定好的位置出现。而水晶中会出现的物品包括钱、芯片和BUG碎片。当然，每个区绿色水晶里出现的物品都是不同的，就固定在某几样。并且同一个区在不同周目，水晶中会出现的物品也不一样。

以下是所有区在三个周目中所有会出现的物品。可以看出钱多为四种金额，芯片也是四种。此外，バグのかけら，即BUG碎片会在所有区域出现，所以下面就不列出了。

秋原エリア1

一周：100、200、300、400、リカバリー10*、エアシュート*、ミニボムL、クラックアウト*
二周：300、400、500、600、リカバリー50*、エナジーボムE、ダブルクラック*、ハイキャノンE
三周：500、600、700、800、リカバリー200H、メガエナジーボムJ、トリプルクラック*、メガキャノンE

秋原エリア2

一周：100、200、300、400、エリアスチールS、サンターボール1L、ヒートショットD、ワイドソードS
二周：100、400、500、600、エリアスチールS、サンターボール2P、ヒートブイD、ワイドブレードK
三周：500、600、700、800、エリアスチールS、サンターボール3W、ヒートサイドD、ワイドブレードK

秋原エリア3

一周：100、200、300、400、アタック+10*、リカバリー30R、カウンター1T、バブルショットQ
二周：100、400、500、600、カラーポイント*、リカバリー50*、カウンター2H、バブルブイE
三周：500、600、700、800、カラーポイント*、リカバリー200H、カウンター3N、バブルサイドE

タウンエリア1

一周：300、400、500、600、メットガード1*、クラックアウト*、スプレッドガンL、パネルスチール*
二周：500、600、700、800、メットガード2*、ダブルクラック*、スプレッドガン*、カラーポイント*
三周：700、800、900、1000、メットガード3*、トリプルクラック*、スプレッドガン*、スチールパニシュE

タウンエリア2

一周：300、400、500、600、エナジーボムN、ロングソードE、フレイムライン1F、インビジブル*
二周：500、600、700、800、メガエナジーボムJ、ワイドブレードK、フレイムライン2F、インビジブル*
三周：700、800、900、1000、メガエナジーボムJ、ロングブレードR、フレイムライン3K、インビジブル*

タウンエリア3

一周：300、400、500、600、カウンター1F、バブルショットP、モコラッシュ1M、コピーダメージ*
二周：500、600、700、800、カウンター2H、バブルブイE、モコラッシュ2U、コピーダメージ*
三周：700、800、900、1000、カウンター3N、バブルサイドE、モコラッシュ3T、コピーダメージ*

タウンエリア4

一周：500、600、1100、1300、スイコミ*、トップウ*、エアシュート*、ロングソードE
二周：700、800、1400、1500、スイコミ*、トップウ*、エアシュート*、カスタムソードP
三周：900、1000、1500、2000、スイコミ*、トップウ*、エアシュート*、バリアブルソードV

パークエリア1

一周：300、500、800、1000、リカバリー10*、ブーメラン1M、エアホッケー1E、トリプルクラック*
二周：500、700、1000、1500、リカバリー50*、ブーメラン2M、エアホッケー2J、トリプルクラック*
三周：700、1000、1200、1500、リカバリー120*、ブーメラン3T、エアホッケー3W、トリプルクラック*

パークエリア2

一周：300、500、800、1000、カウンター1T、バウンドノート1S、パネルスチール*、ダブルクラック*
二周：500、700、1000、1500、カウンター2B、バウンドノート2T、パネルスチール*、ダブルクラック*
三周：700、1000、1200、1500、カウンター3A、バウンドノート3I、パネルスチール*、ダブルクラック*

パークエリア3

一周：300、500、800、1000、バリア*、ワイトショット1D、アタック+10*、インビジブル*
二周：500、700、1000、1500、バリア100Q、ワイトショット2M、アタック+10*、インビジブル*
三周：700、1000、1200、1500、バリア200o、ワイトショット3S、アタック+10*、インビジブル*

アメロッパエリア

一周：720、940、1150、1280、エナジーボムT、デ

スマッチ1K、バブルブイD、サントリング*
二周：940、1160、1380、1520、メガエナジーボムJ、デスマッチ2T、バブルサイドD、サントリング*
三周：1080、1220、1440、1560、メガエナジーボムJ、デスマッチ3Q、バブルサイドD、サントリング*

シャーロエリア

一周：200、300、400、ツインファング1A、マグボルト1B、ハイキャノンC、ブリザードJ
二周：400、500、600、ツインファング2P、マグボルト2E、メガキャノンG、ヒートブレスD
三周：600、800、1000、ツインファング3H、マグボルト3C、メガキャノンF、エレキショックS

アジーナエリア

一周：800、1100、1400、1700、リカバリ−50*、サンダーボール1B、フレイムライン1*、ヒートブイD
二周：800、1100、1400、1700、リカバリ−80*、サンダーボール2S、フレイムライン2S、ヒートサイドD
三周：1100、1400、1700、2300、リカバリ−120*、サンダーボール3T、フレイムライン3L、ヒートサイドD

アッフリクエリア

一周：1700、1900、2100、2300、メットガード1*、リカバリ−80B、フレイムライン2D、エリアスチールM
二周：1800、2000、2200、2400、メットガード1*、リカバリ−120F、フレイムライン3K、エリアスチールM
三周：1900、2100、2300、2500、メットガード3*、リカバリ−150Z、フレイムライン3K、エリアスチールM

ウラインターネット1

一周：800、1500、2200、3000、リカバリ−80*、ロングソードL、カスタムソードS、スーパーキタカゼT
二周：900、1600、2300、3000、リカバリ−120*、ワイドブレードS、カスタムソードB、スーパーキタカゼT
三周：1000、1700、2400、3000、リカバリ−150T、ロングブレードS、カスタムソードB、スーパーキタカゼT

ウラインターネット2

一周：1200、2000、2400、2800、バルカン2H、ビッグハンマ−1R、ダークホール*、インビジブル*
二周：1400、2200、2600、3000、バルカン3T、ビッグハンマ−2C、ダークホール*、インビジブル*
三周：1600、2400、2800、3400、バルカン3T、ビッグハンマ−3Z、ダークホール*、インビジブル*

ウラインターネット3

一周：200、800、2400、3000、ミニボムB、ミニボムT、ミニボムL、バリアブルソードV
二周：400、1000、2600、3400、ミニボムB、ミニボムT、ミニボムL、バリアブルソードV
三周：600、1200、2800、3600、ミニボムB、ミニボムT、ミニボムL、バリアブルソードV

ウラインターネット4

一周：1000、2000、3000、4000、デスマッチ1J、クラックアウト*、ダブルクラック*、トリプルクラック*
二周：1000、2000、3000、4000、オウインカ*、ディスコード*、ティンパニー*、サイレンス*
三周：1000、2000、3000、4000、ブリザード*、エレキショック*、ヒートブレス*、ウッディパンダー*

ウラインターネット5

三周：1700、2000、2400、3200、トルネードT、ホウカンV、カウントボムK、ステルマインC

ウラインターネット6

一周：100、10000、バリア200W、カウンタ−2L、サイトバンブ−1I、ワイドブレードK
二周：200、10000、バリア200o、カウンタ−3A、サイトバンブ−2o、ロングブレードR
三周：300、10000、バリア200o、カウンタ−3A、サイトバンブ−3U、ロングブレードR

ブラックアース1

三周：バーナーマンDS B、コールドマンDS C、タップマンDS T、スパークマンDS S

ブラックアース2

三周：シェードマンDS X、ケンドーマンDS K、ビデオマンDS V、レーザーマンDS L

一点心得：最赚钱的地方显然是アッフリクエリア了……仅一周目时钱就会出现1700、1900、2100、2300四种金额……而且这里进进出出也很方便，实乃赚钱第一首选地点的说(−_−)b……

另外，攒バグのかけら的最佳地点个人认为是ウラインターネット的几个区，不是从宝箱中获取，而是从战斗中获得。因为战斗中所出现的绿色水晶里八成有可能是BUG碎片，而且要是的话就有三个！所以大家可以在这几个区来回溜达，遇敌后若无水晶就逃跑……相信运气好的话个把小时就能攒它几十个……)

PDA专页

Vol. 01

文 Tecas 编 SOUL

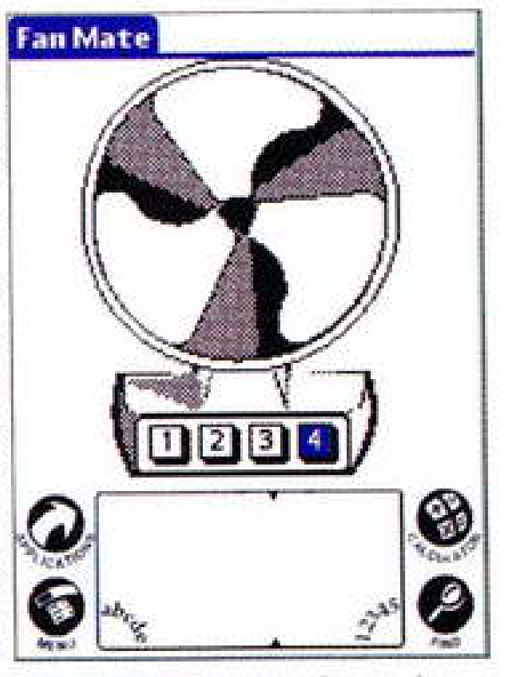
祝新专页开张!

编者按：近年来随着掌上电脑的发展，它们不再那么高不可攀，掌上电脑一族也日益壮大，其实掌上电脑一族同属掌机一族，因此“PDA专页”正式入驻《掌机王SP》。另外希望没有掌上电脑的玩家也能通过这个专页对掌上电脑有更多的了解。另外阅读之前，先给大家一些基本概念的介绍：掌上电脑现在一般俗称为PDA，掌上电脑主要分为两大种类，一种是Palm，一种是PPC，两种机器的硬件及软件都不互相兼容，其关系就像是电脑界中苹果电脑与PC电脑的关系。另外掌上电脑一般都具有触摸屏系统。

PDA趣味软件和游戏拾零

软件：虚拟风扇

夏天到了，这次我就先给大家介绍两个具有夏天特色的PDA软件。首先要说的是运行于Palm的FanMate，它是一个虚拟风扇软件，据其自带的说明，可以在炎炎夏日给人带来一丝凉意（？）可能有人要说：这个软件应该是利用了某处的风扇，Palm难道像笔记本电脑也有个散热风扇？好像没见过啊（某人：晕，那风扇吹的是热风……）先别管这么多了，看看以下的介绍你就会明白了。



FanMate是一个仅有8KB的免费小软件，运行后会在屏幕上出现一台小电扇，下面有四个用来调节风叶转速的按钮。由“1”到“4”逐步加快，在按“4”时还会有一个温馨提示跳出来：“你可能会被吹走，确定吗？”点个“Yes”后风扇就转得最快。由于我比较懒（－。－）再加上8KB对我的16MB内存不足以构成威胁，和一个普通的文本差不多大，FanMate倒也算我那Palm的长驻居民之一。有时想到它就拖出来跑个“4”，还是觉得有些凉意的，特别是在有空调的情况下。这时有人会问了：这不明摆着是YY吗？（若不能理解此词，请查阅《游戏·人》第二辑54页或通过gamer@ucg.com.cn请教YY达人胜泰二人组）不错，它确实是为日益壮大的YY众量身定做的，可以说是“古有望梅止渴今有FanMate解热”。（扑通、扑通倒了一大片……）

软件：电子蚊香

第二个出场的是电子蚊，大家鼓掌欢迎！（台下嗡声一片：欢迎蚊子？死也不干！）哦不，应该是电子蚊香（LIKY：别告诉我屏幕上显示一个蚊香也能驱蚊啊，那DC一开机蚊子岂不是都要自尽了……）言归正传，这个PPC上的蚊香软件可是绝对实用的，据相关资料其原理如下：蚊子分为雌雄两种，其中只有雌性蚊子需要吸食人畜血液，因为雌性蚊子在交配后一星期内需要补充营养才能顺利排卵生产，在此期间雌性蚊子不能再与雄性蚊子交配，否则会影响生产，所以它们自然就会回避雄性蚊子。由于不同种类的雄性蚊发出的声音频率各不相同，这款驱蚊软件从而也跟据实际情况设置了9kHz、16－

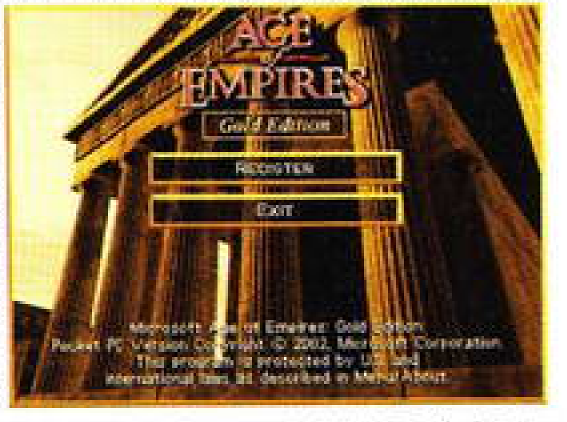


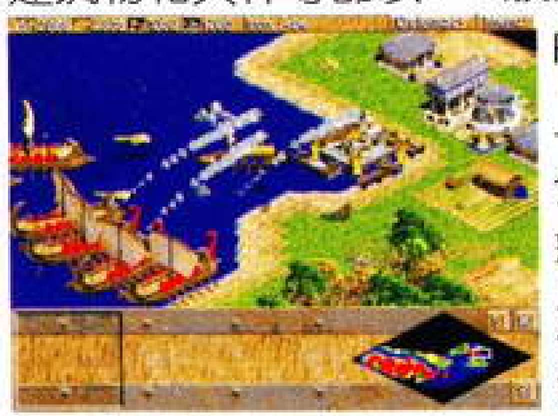
20kHz、22kHz三个不同的频率以达到灭蚊子全家的目的（好狠……），这和飞机场用喇叭播放一些特定音乐用来驱鸟以确保飞行安全的方法倒是很像。说了一大通，抱着对自己写的话负责的态度，我也做了相应的实际测试。其中有一次一只蚊子向我飞来，我坐着一动没动，但蚊子突然转了个身就飞走了，看来这个软件还是小有功效的（^—^）。为了得到进一步验证，我就立即关掉了PPC，本以为蚊子会回头，谁知道它还是一溜烟头都没回就飞走了。看着那蚊子远去的背影，我不禁发出感叹："原来这年头不光浪子回头金不换，就算是蚊子回个头都难啊……"（笑）

好，接下来是游戏时间。

游戏：帝国时代

《帝国时代》这个游戏大家应该都听说过，其中最早的一作是由微软公司于1997年在PC上发行的。现在又被ZIO公司移植到了PPC上。它和GBA上的《机械化军队》一样属于即时战略游戏（RTS），玩家可以运用PPC的触笔方便地指挥自己的各个单位完成资源的采集和作战。说真的，通过触摸屏玩即时战略游戏的操作感是很微妙的，比十字键方便太多了。从游戏的画面和音乐来看，PPC版的《帝国时代》可以称得上是完美移植，就连原版中的人物语音和各种音效都得到了100%保留。高山、平原、岛屿加上各种建筑物和兵种等都以PC版的面貌完美再现于PPC那小小的屏幕上，完全没有因为分辨率降低而含糊，而且就连发生大规模战斗时也不会发生拖慢，游戏过程中能始终保持全速，移植公司ZIO可以说是诚意十足。另外，可能是由于一般PPC的标准配置中不包括专用键盘，本作还多加了一个小巧的控制菜单，游戏时只要点击画面右下角"S"和"K"键就能完成诸如编队等原先需要键盘才能实现的操作，给游戏玩家带来了不少方便，可谓一大人性化设计。同时原《帝国时代》中的各种功能选项和任务也基本得以保留，这样就不但能玩竞赛模式，还可以体验丰富的任务模式。不过原有的联机对战模式却不见踪影，这点让好多人大为不解。如今PPC的通讯已经发展得十分成熟，蓝牙和基于IEEE802.11的PPC专用无线设施早就不再是稀有货色了。应该把原有的联机对战模式也保留才对啊，那样有空时几个朋友凑到一起一定会重现GBA《马里奥赛车》的风采（^—^）。呵呵，可能是PPC还不太普及，等销量能达到……（某人：喂，醒醒，接下来还有呢！）总的来说PPC版《帝国时代》是一款不可多得的佳作，本身的高素质再加上近乎完美的移植让其成为了PPC上的准大作！





游戏：吉伯特历险记

《吉伯特历险记》是一个2D卡通风格的冒险游戏，游戏的画面异常精美，对人物乃至一草一树的刻画都细致入微。而最令人惊讶的还是它的全程语音，声优们的表现都很出色（虽然不知道是谁－。－）。由于加入了语音，游戏时很有一种看动画片的感觉，让人很有投入感。游戏过程中，主角吉伯特要四处打听窃贼的消息，解开一个个谜题，克服冒险中的困难，最终找回大蘑菇救出爷爷。游戏的流程较长，我用了三十余小时才通关（比GBA上的很多RPG都长）。剧情方面能够一环套一环，谜题的设计也很不错，难度不低，有时也很迷惑人（某友：那是你笨，我还不是稍微想了一下就解决了？）。不过本全语音带来的负面作用是容量的飞速提升，安装完所有的对话和音乐后总容量达到了160MB！如此巨大的容量在PPC上绝对是史无前例，要完全安装不得不购买256MB的储存卡，所以向有一定英文基础的米人推荐本作（256MB的卡好贵啊！）。（编注：该款游戏安装时，安装程序会自动探测目前你卡上的剩余容量，最低40MB左右的容量也可以安装，但很多语音及音乐就没有了。）





由于篇幅有限，这次就先打住了，如果大家有兴趣的话我会在下期继续的（^—^）。

文 皮卡秋 & 马修 编 马修



口袋妖怪对战棋

《裂空的访问者》7月上映！这则喜讯对于口袋迷们来说无疑是过节一样高兴，即使不能第一时间看到，大家的期盼中也增加了一部新的经典。以《口袋妖怪》这样热门的游戏作成的最新电影，活动当然是要大搞特搞的，除了以前给大家介绍的凭电影票换得神秘的386号妖怪迪奥西斯，还伴随电影版发行了限定版的周边——口袋妖怪对战棋。这次就让我们一起来看看这款被加上限定版的珍稀周边吧。



上次的《口袋妖怪频道》向大家推荐了口袋妖怪对战铅笔，这期再来介绍“口袋妖怪对战棋”（ポケモンバトルフィギュア）。这款周边由日本海洋堂和TOMY公司联合出品，属于西洋棋类型的对战游戏，每套棋子包括对战精灵模型1只、奖章3枚、棋盘1张，售价4650日元。还有12种对应GBA《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》游戏的精灵棋子与之配套，需要另行购买，售价按珍稀程度从350～650日元不等。

这12种精灵棋子的具体名称和售价如下表：

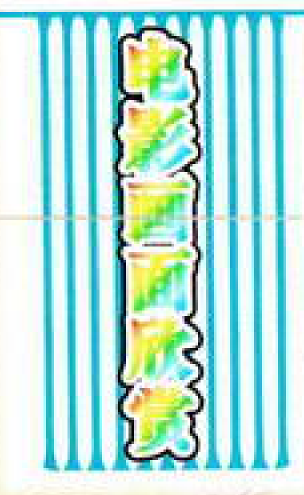
编号	怪物原名	怪物译名	价格（日元）
025	ピカチュウ Pikachu	皮卡丘(电)	550
294	ドゴーム Loudred	吼爆兽(普通)	350
255	アチャモ Torchic	小火鸡(火)	350
252	キモリ Treecko	草里蛙(草)	350
385	ジラーチ Jirachi	吉拉齐(钢／超)	350
258	ミズゴロウ Mudkip	小水狗(水)	350
300	エネコ Skitty	向尾猫(普通)	350
310	ライボルト Manectric	雷电兽(电)	350
281	キルリア Kirlia	神知兽(超能)	350
384	レックウザ Rayquaza	天空之龙(龙／飞)	650
382	カイオーガ Kyogre	海皇牙(水)	350
383	グラードン Groudon	古拉顿(地)	350

可以看出，12种棋子中每种属性的精灵各有1种，皮卡丘则是作为标志性的棋子；价格上以天空之龙最为昂贵，这大概和它作为暑假上映的口袋妖怪剧场《裂空的访问者》中的主角有关系吧。

对战的规则并不复杂，棋盘上分布有不同的地域，除了草绿色的普通棋格外，还有一些分别代表“草”、“火”、“岩”、“水”、“钢“、“超能”等属性的棋格。当精灵棋子在相同属性的棋格上时，其威力便会增加；同样的，当棋子在相克属性的棋格上（如火精灵移动到水棋格上），威力则会倍减。因此，占据与自己持有的精灵棋子属性相同的棋格，将成为制胜的关键！当然，由于精灵种类和地形的多样化和对战规则的交叉变换，要取得最终的胜利，还得花费一番脑筋的。



该对战棋在上海等一些大城市有售，国内有条件的玩家不妨买来试试。







电影中出现的新口袋妖怪——刚比兽



本月最热闹的应该就是口袋剧场《裂空的访问者》的上映了，有天空之龙和No.386迪奥西斯的精彩演出，绝对值得一看，里面除了天空之龙和迪奥西斯这两个神兽外，居然还出现了386种精灵之外的新面孔——刚比兽（ゴンベ），这个在网上流传了好久的卡比兽的未进化形，如今终于现身了，难道也如当初的刺比一样，为口袋妖怪新作打下的伏笔吗？



与TV版的轻松搞笑风格不同，电影版《宠物小精灵》中经常会出现世界末日般的灾难性事件，此次电影版亦是如此，从陨石撞击地球、神秘宇宙精灵入侵破坏并与天空之龙的对决，整部动画的剧情都在扣人心弦的紧张中推进，但刚比兽却无疑使观众在紧张中感到了难得的轻松。

刚比兽的出现源自于它的冒失，突然从垃圾桶里窜出，将本已受到惊吓的小超吓昏，虽然后来小智、小遥、小刚众人赶到吵吵嚷嚷，但它却自顾地捡垃圾吃。后来它莫名其妙地与小智一行共同躲进了温室后，即不理会天上迪奥西斯和天龙那惊天地泣鬼神的决斗，也不管侵入温室的众多的影子迪奥西斯与大家精灵的乱成一团的战斗，吃饱了的刚比兽要做的惟一事情就是大睡。最后，刚比兽被好心的小刚叫醒，它习惯地打了一个大呵欠，在它的打哈欠的口中，竟然发出了照射整个温室的白光，所有的影子迪奥西斯都瞬间被它口中的白光分解了！而小智一行人也终于有机会逃开，算是暂时躲过了一劫。



▲刚比兽的假想图鉴，大家不要当真哦。

以上就是刚比兽在电影中搞笑的个性表演，大家是不是很期待？顺便再给大家公布些来自于官方的刚比兽数据：刚比兽（ゴンベ），贪吃口袋妖怪，普通系，身高0.6米，体重105公斤（这身高体重比，寒一个……），贪吃好睡的口袋妖怪，喜欢过悠闲自在的日子。











文 ChinaGba 零式，零式诸葛亮 编 铭风



牧场百科 体力篇

相信刚接触牧场物语的人，一定会被开头情节感动得热血沸腾，拿起锄头镰刀就往耕地里冲，誓将牧场搞得红红火火。可惜面对众多的石头树枝杂草，不到一会儿便头晕眼花精疲力尽。到医院买药，会发现有体力和疲劳两种药方。怎样区分体力和疲劳，怎么才能使体力疲劳消耗到最少，笔者为大家作了个研究：

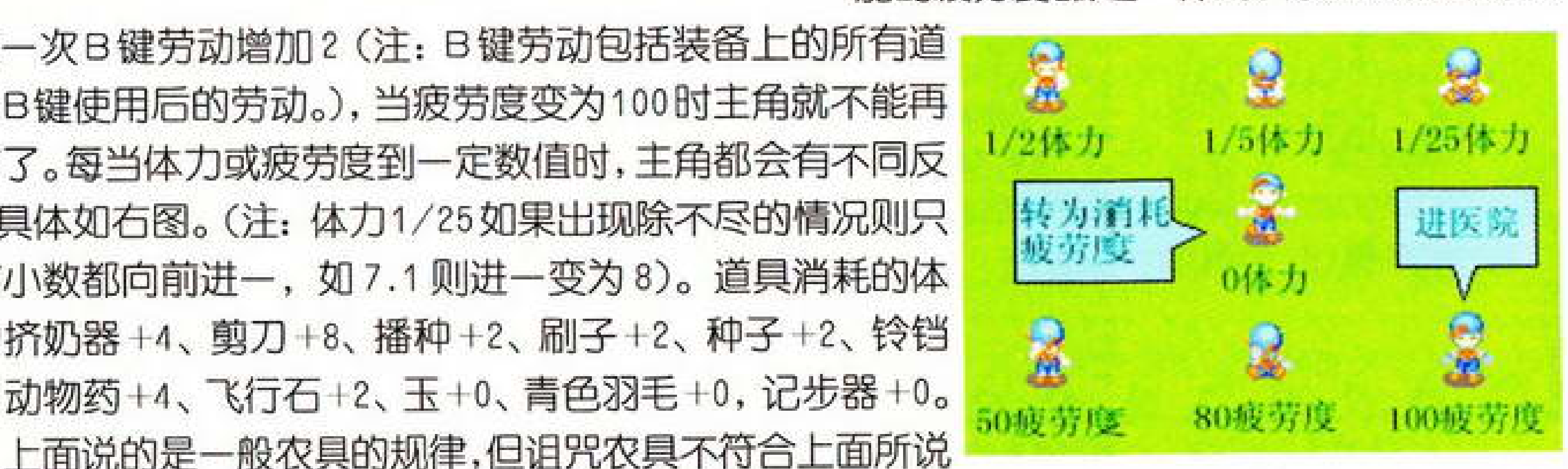
首先说一下体力，主角刚开始的体力值为150，每得到一个力量果实就增加10，游戏中最多可得15个力量果实（固定的有10个，随着游戏年份的增多能找到的就会更多）。也就是说一般情况下主角的体力最大为250（指拥有固定的10个）。然后是疲劳度，疲劳度是固定的，一开始0，最疲劳时为100，到达100时就进医院了。

简单的介绍后，让我们说一下两者的关系。我们知道，农具的使用是要消耗体力的，不同的农具消耗的体力不同，根据蓄力等级的不同消耗的体力也不同。具体可以看下表（注：表中是相应农具蓄满力时消耗的体力，蓄多少级力就消耗多少体力）。

蓄满力消耗的体力

农具名称	普通	铜	银	金	秘银	诅咒	祝福	贤者
镰刀	2	3	5	7	10	100	20	35
锄头	2	3	5	7	10	100	20	35
斧头	2	4	5	8	10	100	20	10
锤子	2	4	5	8	10	100	20	10
洒水器	2	4	6	8	10	100	20	30
鱼竿	2	2	2	2	2	100	2	2

体力就是这样随着农具的使用而减少，直到0为止。一般情况下，体力是先被消耗尽，然后疲劳度才开始增加。也就是说，只要体力不为0，疲劳度就不会有变化。而且疲劳度还有一个特点，就是无论你使用农具时是否蓄力，每次使用所增加的疲劳度都是一样的，除诅咒农具外的每做一次B键劳动增加2（注：B键劳动包括装备上的所有道具按B键使用后的劳动。），当疲劳度变为100时主角就不能再工作了。每当体力或疲劳度到一定数值时，主角都会有不同反应，具体如右图。（注：体力1/25如果出现除不尽的情况则只要有小数都向前进一，如7.1则进一变为8）。道具消耗的体力为挤奶器+4、剪刀+8、播种+2、刷子+2、种子+2、铃铛+4、动物药+4、飞行石+2、玉+0、青色羽毛+0，记步器+0。



上面说的是一般农具的规律，但诅咒农具不符合上面所说的规律的。它使用的时候体力和疲劳度同时消耗。（具体为一级消耗10点，二级消耗15点，三级消耗25点，四级消耗35点，五级消耗50点，六级消耗100点）有体力时疲劳度每次增加10，没了以后疲劳度每次增加12，上一辑提到的使用诅咒农具不超过10次就进医院了就是这个道理。请注意，只要疲劳度增加到100，无论你体力还剩多少都是会进医院的，说明疲劳度相对于体力更重要。因此医院的回复疲劳度药比较贵，。通过以上分析，相信大家对体力和疲劳度有了更深的认识了吧，一般来说，农具越高级，消耗的体力就越多，但效果也越好。个人认为，除了贤者锄头外，其他农具都是贤者级别最好。贤者锄头消耗的体力是祝福的四倍，而效果却没有达到祝福锄

头的三倍，加上贤者锄头锄地效果是5行×18格，祝福的效果是3行×12格，种子每次只占3行3格，很明显祝福锄头比贤者锄头符合播种规律，而且更节省体力。因此推荐保留祝福锄头来耕地，贤者锄头就用秘银锄头改造吧。



分析了普通情况，又是一些特殊情况出场的时候了。干未完成的农活或者想增加收入，大家都应该有过为达到上面的目的进行夜间劳作的经验吧？干完了活正往家跑，却因疲劳过度而倒在了地上，这样的情况对于喜欢夜间劳作的同志们时有发生，以致我们怀疑，是否连跑步都会费耗体力呢？其实夜间劳作是有不少需要注意的问题的，下面就为大家分析一下。

既然是夜间劳作，睡觉的生理需求没有得到满足，劳动消耗自然会比白天要多。晚上10点以后，每做一次B键的工作，疲劳额外+1（不管是否还有体力）；一旦时间上进入了第二天（到12点整）后，每做一次B键的工作，疲劳额外+2。

另外：到了如下这几个时间点，系统会额外给主角加一些疲劳。到了12点整，疲劳额外+3；到了2点整，疲劳额外+4；到了4点整，疲劳额外+5。所以，有时候大家干活到脸色发蓝，往家跑的过程中正好到了某个时点，很可能就会因为系统额外增加给主角的疲劳度导致疲劳度达100而进医院了。

还有就是，当雨雪天气在外工作时，每做一次B键的工作，疲劳额外+1。也就是说有体力的时候工作疲劳每次加1，没有体力的时候，疲劳度每次增加2+1=3。在屋内等没有雨的地方包括在内。

要说明的是，上面提到的有关疲劳度的增加如果有蓝色力果的话效果都会减半，如：额外增加1疲劳度就变成增加0.5。除此以外，睡觉时间和起床时间男生版和女生版是有区别的。

男生版中，假如你在第二天到来（凌晨6点正）之前上床的话：体力会恢复218点，疲劳会恢复53点，无论你几点上床或睡多久都没有关系。也就是说，只要你能在第二天到来之前上床的话，无论何时，均可以享受上述待遇。假如你熬夜到天亮的话，就被“传送”回家，然后：体力不变，疲劳+10。

而在女生版中，早睡早起这个好孩子观念得到了贯彻，睡觉时间太晚和过高的疲劳度都会影响起床时间，总结如下：只要把疲劳度保持在75以下，那么几点睡第二天还是会6点就起床。疲劳度介乎于75～94之间，无论几点睡第二天都会晚起两个小时。至于疲劳度95～99，在2点之前睡的话第二天就会10点起床，在两点之后睡的话第二天就会中午12点才起床。还有就是如果在午夜12点之前因疲劳度100而进医院的话，会在第二天6点起床。而且在0体力和高疲劳度下睡觉的话，第二天起床时体力和疲劳度仍是未补满的。如果在12点前进了医院的话，那么第二天6点起床时体力是补满而且疲劳度是0的，但这样的话医生的爱情度就会下降100，友好度不变。

综上所述，熬夜虽然可以做些额外工作，但也要掌握一定的分寸。下面针对以上得出些建议：熬夜须保证不影响明日工作和需要最大限度恢复，因此无论如何也要赶在第二天前上床。工作过了5点，最好就赶快回家睡觉，如果你干活过度，脸色发蓝，时间允许的话最好先去温泉泡十几分钟或洗个澡，然后火速赶回家睡觉。这样大部分的疲劳和体力可以通过睡觉来回复，保证满体力、无疲劳地展开第二天的工作。

晚上工作最好能靠近恢复点，尽量不要脸色变蓝后还继续工作，尤其要注意12点、2点、4点、6点这几个时点，万一你在昏天黑地中猛然发现“再挥一两下就死翘翘，还有几分钟到点，可恢复点遥遥不可及”的现象你可就非进医院不可了。在12点以后，疲劳超过100的话就直接进医院躺到下一天，所以过12点挂了的话实际上耽误了两天，得不偿失。在工作中密切关注体力不支时的身体反应，及时补充能量。



如果你是夜猫族，那不可思议果实绝对是你的必备补品，因为晚上是几乎忽视体力的存在的。游戏开始就以最快速度开垦一块地种植黄瓜来“孝敬”河童，得到果实后就可以大大提高晚间的工作效率。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 邪魔天使

Vol.03



火纹大陆

《封印》与《烈火》人物亲子关系 后传！推断





前回和大家一起讲了《封印》与《烈火》两部作品之间人物的亲子关系，那些关系组合是官方认证的，在游戏中也较为明确地提出过，通过了解这些人物关系加深了我们对两部作品世界观的认识。了解归了解，认识归认识，但官方直接对一些设定的认证同时也扼杀了我们对于剧情的一些联想，不过呢，人类爱幻想爱作梦的天性使得玩家们对于两部作品的世界观又有了新的见解，因此，所谓的“推断人物关系”就出现了。不只在我国国内，日本，东南亚各地，以及前一阵子刚刚发售了《烈火》的欧美地区，玩家们都争相恐后地发表自己的意见来“推断”两部作品之间的人物关系。

这期的内容不言而喻了，也就是“推断人物关系”，希望通过这期内容，国内的FE玩家们都能展开自己联想的翅膀，融入到《封印》与《烈火》的世界。



玩过《烈火》第19章异传的玩家应该都会认同这一关系组合，因为这一章中所描述的剧情与这一关系组合是完全吻合的，可以说这一章给了玩家们最大的暗示，就差直接挑明了说当年那个暗黑魔导士就是奈鲁卡鲁，那一对姐弟就是妮妮安与尼尔斯。但是暗示归暗示，在各种官方的资料集中却都没有提起这一对关系组合，在那些资料集中甚至是直接忽略掉了19章异传的剧情，所以就算是我们在游戏中得到了如此大的暗示，也不敢轻易地下结论说妮妮安、尼尔斯就是奈鲁卡鲁的亲骨肉。至于说为何游戏中暗示了，但资料集中却对此不表态，倒底是为了什么，恐怕这些就不是我们所能得知的了。

凯雷斯 —父子— 冈萨雷斯

可能性 70%

凯雷斯是出现在《烈火》剧情中的人物，其被人称为“石巨人”。他居住在西方三岛，身形巨大貌似怪物，传闻其还吃人的脑子。最终这位石巨人被剑魔加雷尔击杀。从剧情来看凯雷斯的长相真是独一无二了，惟一能和他“媲美”的只能是《封印》中的冈萨雷斯。冈萨雷斯也是身形巨大貌似怪物，和凯雷斯一样他也是在西方三岛土生土长的。从年龄来算，《封印》时冈萨雷斯23、4岁，凯雷斯则是死在大约21年前，也就是说凯雷斯死时，冈萨雷斯大约2、3岁，再结合长相、居住地等等来看两人完全可能就是父子啊，毕竟能能生出冈萨雷斯这样长相的孩子一定不是普通人。(爆)看来可能性评为70%真是一点也不高啊。不过说回来，凯雷斯如果真是冈萨雷斯的父亲，那冈萨雷斯是不是该找加雷尔报父仇啊（笑）。

两者表面上的共同点可能就是都会使用斧子吧（笑）。当然我们不能因他们都会使斧子就说他们是父女了。艾基托娜在《封印》时大约是30多少岁，据记载是出生在西方三岛，而法加斯是大海盗，出没于世界各地，但他最常活动的地区就是西方三岛那一带，从地理条件上两者可以联系在一起了。再说年龄吧，艾基托娜在《烈火》时应该有15、6岁，而法加斯则应该是50到60岁之间，按照海盗们大多结婚成家晚的惯例，50多岁的法加斯有个15岁的女孩也是合情合理的。之所以给这个表面上看根本不可能的关系组合可能性55%的评分，关键不在于前面这两点，而是他们两人都有着高超的武艺以及爽朗的性格还有很高的领导才能，此乃神似也。





瑞贝卡离开父亲跟随艾利伍德他们的主要原因就是寻找她下落不明的兄长，而塔滋则是遇难后被法加斯救起，之后便失去了记忆。两者看似是完全没有关系，但，瑞贝卡的一句“那个人（塔滋）的身影很像哥哥。”却改变了两人的关系。这样，很多人都开始认为塔滋就是瑞贝卡下落不明的兄长。在最新的官方资料集的人物关系图中表明塔滋与瑞贝卡是有关系的，而这层关系就是“看起来像是哥哥”，既然官方都不愿直接将答案挑明了说出来，那我们也就此作罢，这个关系组合可能性评为95%，就是因为万事具备只差官方直接说明这一东风了。

都是贝伦人，同样是三龙将（瓦依塔后来成为了三龙将），性格也都是狂傲、好战以及多少有些残忍，还有就是两人长得还多少有些相像。贝伦的三龙将除了看能力外，出身也是较为重要的，玛多克因为是老将军自然是《封印》时期三龙将的首领，而布露妮娅虽然她可能不是贵族，但她自小便侍奉当年还是王子的塞菲尔，再加上其才能优秀，成为三龙将也是必然的。至于纳修恩，在《封印》中他就标榜自己是贵族名门之后，可以看出他能成为三龙将，自家显赫的地位是起了很大的作用。但是，对于无视世俗的塞菲尔来说一般的大贵族或是有钱人，他是不会为起所动的，他重视的只是像玛多克这样曾为自己出生入死的老将。在《烈火》中瓦依塔的结局提到了，她最后被塞菲尔重用成为其身边的重要将领，就是说瓦依塔应该也是塞菲尔所重视的老将。假如纳修恩是她的儿子，凭借自身不算差的能力和这层关系成为三龙将，来个子继母业也是很有可能的。



在此也只能列举如此几对组合了，至于其他的如果各位看官有兴趣可以多去几个日本站点浏览一下，在那里是能发现很多让人吃惊的推断，那时我想各位玩家也会和我一样佩服日本玩家的想像力了。其实所谓的“推断人物关系”从《圣战之系谱》走红后就开始了，因为这部作品也有其外传《多拉基亚776》，作品本身也包含了同一世界观两个时代的人物错综复杂的关系，所以那时“谁是谁的父母”这类话题层出不穷。直到后来，任氏对于游戏中一些争议很多的人物关系做了官方的说明，这才使得“推断人物关系”热潮停了下来。《封印》与《烈火》的出现又掀起了“推断人物关系”的热潮，而时至今日，这股热潮还是居高不下，玩家们继续研究发掘着人物之间的关系，淘醉在，《封印》与《烈火》的世界中。



ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

Vol.3

索尼克专递

大家好！猫猫的索尼克专递第3辑又跟大家见面啦！“索尼克专递”是一个以SEGA的吉祥物索尼克为中心的专页，从《掌机王SP》诞生至今一直陪同各位喜爱索尼克的读者们，如果大家有任何意见记得要反映给猫猫哦！不然大家永远都不能进步呢！最近猫猫也有不断地在寻找索尼克的相关资料和同人作品，目的就是把这个栏目建设起来，让大家可以真正喜欢索尼克，同时也希望有更多的玩家喜欢索尼克。另外，从本期开始索尼克专页将开通投稿信箱，玩家可以把自己画的《索尼克》相关画稿或者同人短篇小说以Email形式寄来pocket@ucg.com.cn，邮件名称要注明“索尼克专递”，记住一定要是原创的稿件，（不然偶就会没收，嘻嘻！）猫猫接受大家的踊跃投稿哦！（当然，被录用的稿子会给予稿费）好了，下面继续本期的内容吧！



新作花絮

上次为大家介绍了4个特别的组队，根据不同角色的组合，各自的表情也会有所变化哦！这次再继续为大家奉上游戏中角色们“等待”时的动作。只要玩家在游戏中不接触任何按键，几秒后，其中的角色就会做出一些非常搞笑的表情和动作，下面请大家慢慢欣赏吧！

休闲一族

以索尼克带队时，他便会在一段时间后倒在地上睡觉，果然符合他懒散的个性啊！而一旁的纳克尔斯也只好偶尔睁开一只眼睛等待了。

健康组合

如果换成纳克尔斯带队的话，那么他会在一段时间后在地上做俯卧撑，索尼克在一旁帅酷，好像在说：“大家也要学那个笨蛋做运动哦！”

毫无动力





克利姆带队的话，她会在一段时间后打瞌睡，然后便坐在地上睡过去了。而一旁的艾米便不耐烦地望着玩家：“喂喂！该走了，你在搞什么啊？”

恋爱？男女



以艾米作为领队的话，她便会在无聊时坐在地上，然后托着脸蛋想东西，可能在回忆过去索尼克救自己的事情吧！而一旁的索尼克却……

索尼克声优

姓名：金丸淳一

诞生日：10月27日

血型：A型

兴趣：收集手表、游泳、旅行和看电影等

参与作品："《索尼克》全系列"（索尼克）、动画《足球小将》（新田瞬）、动画《忍者乱太郎》（不破雷藏）、新世纪GPX（风见隼人）等

虽然金丸是索尼克的专用声优，但他本身并不是一名十分好动的人。相反，收集老式钟表和看电影这种比较"静"的活动倒是他的最大兴趣。金丸淳一负责的大作并不多，除索尼克外，大多都只是参与一些动画作品。而他的家里还养有两只小猫，一只是美国的短毛猫"亚普丁"，另一只是俄国蓝眼"由利"，不知道他的猫猫是否因为闻到了他身上"老鼠"的气味而喜欢上他呢？





▲《索尼克X》的其他声优，下期再为大家介绍其他成员。

我们的索尼克

▼爱情组合！不过这里看是艾米在背后"突袭"的画面。相信等会索尼克又会找其他理由去躲开艾米吧！





▲这里的4个角色除索尼克外大家都能认出来吗？从左到右分别是《CHUCHU火箭》（DC）、《Nights》（SS）和《沙槌》（DC），不过如果是掌机玩家的话，不认识也不奇怪吧！

▶哇！特尔斯大暴走啊！想不到特尔斯在日本的人气即将超过索尼克了！不过特尔斯天真无暇的性格实在是很讨女孩子喜欢呢！

▼《索尼克大冒险2》的全角色，有几名是NGC的《BATTLE》版的对战模式中才会出现的哦！



▶索尼克也喜欢看樱花？趴在桌子上看着樱花飘落的索尼克，大家是否觉得与平时在战场上奔跑的他有另一番味道呢？

文 kenyo & LIKY　编 LIKY



风来之西林 不为人知的秘技

“《风来之西林》系列”在掌机上的《月影村怪物》和《沙漠的魔城》相信都给大家留下了不少美好的回忆，尤其是一些高级技巧的运用方法更是让人津津乐道，不过以下的秘技可能大家就闻所未闻了。

风来之西林GB 月影村怪物

供养山55F到达方法

具体步骤：爆机后，选择困难（むずかしい）难度去救助幼儿玛姆鲁（こどもマムル），击倒大蛇（オロチ）之后将幼儿玛姆鲁带到15F，然后保持与幼儿玛姆鲁离失的状态走下楼梯。（注：幼儿玛姆鲁必须活着，可以使用吹飞之杖、速度草、替身之杖、混乱草等等道具），这样到达龙之颚的时候，会被视为救助失败，要再次前往オロチの洞窟进行救助。这时发现画面左下角的层数已经显示为14F（正常显示为15F），而且，就算进入15F后画面左下角还是表示为14F！很奇怪吧？层数已经被“偷走”一层了……先不管它，我们再继续去救幼儿玛姆鲁，将其带到15F后还是采用前面所说的方法将其抛弃，到达龙之颚发现层数又被“偷走”一层了，继续这样反复10多次，直至在龙之颚时画面左下表示为1F……



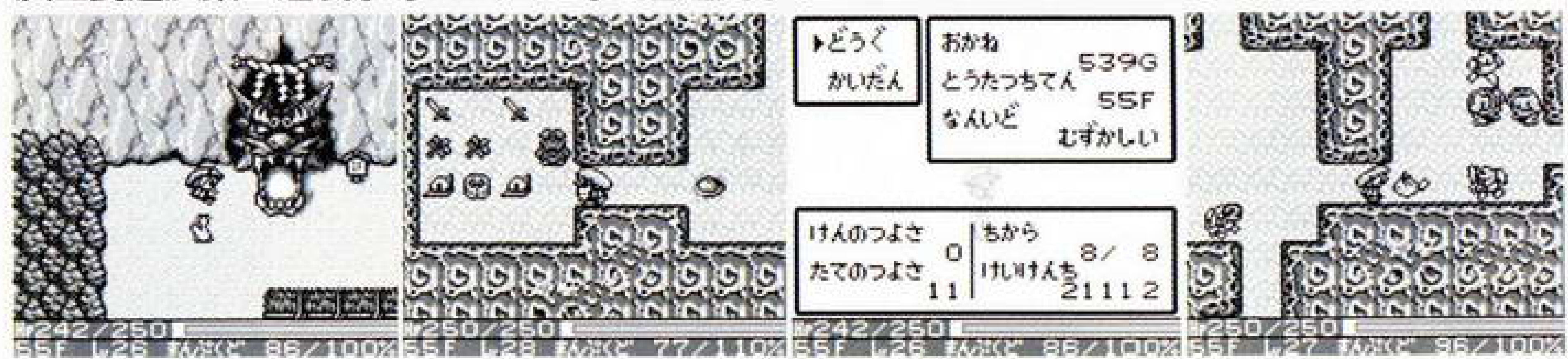
在龙之颚时画面左下表示为1F，再次去救幼儿玛姆鲁并在15F将其抛弃，到达龙之颚画面左下会表示为0F，接着就可以进入特别阶层“供养山0F”，这里出现的怪物大多数是假西林，还会随机出现デブートン、がいこつまどう、オドロ、キラーギャザー、ぴーたん、透明的セルアーマー、透明的ぼうれい武者、ぼうれい武者LV2等怪物，甚至还有一些BUG怪物，如被游戏开发者封印的“冤魂怪物”等等，不过这些情况的出现几率是比较低的，主要以假西林居多。



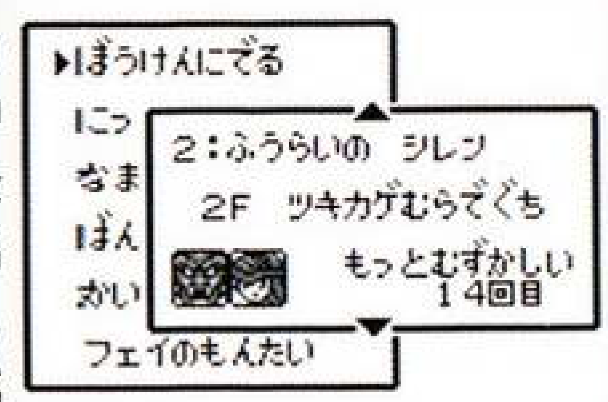
进入0F后，满腹度、力量值等等回复到初始数值，LV不变，杀掉任一个怪物之后就会升级，最大HP变为250，遗憾的是金钱和道具全失，不过盾强度的数值还保留，所以在进入0F之前在龙之颚15F的时候先将身上的装备用仓库之壶送回村庄，并装备“使舍之盾”，这样进入0F就有30点的防御力了，而且在0F拾到盾装备的话数值是累加的。

走下0F的楼梯就是“供养山55F”了，到达层数也会记录为55F，这里出现的怪物跟在オロ

チの洞窟 21F 是一样的，以クロムアーマー和チェインヘッド为主。不过，由于盾强度已经被修正，能否通过这里就取决你在0F能否找到高防御力的盾了，不过就算不幸被干掉也没关系了，反正到达层数已经表示为 55F，目的已经达到了。



游戏记录完美复制法



众所周知，在标题画面复制记录只会复制游戏进度和仓库内的道具，而在迷宫内的进度以及状态是不能被复制的，但有一种方法可以突破这种限制。具体操作就是，我们可以把第一个记录作为“母记录”，比如已经到达月影村出口 2F 了，这时中断退出游戏后，在标题画面把“母记录”复制到第二和第三个记录里去。然后再选择第二或第三个记录开始游戏，只要一进入读取画面就马上关机，再开机后就可以看到第二或第三个记录已经与第一个记录一模一样了，进入迷宫就可以正常游戏。这样一来，突破“月影村出口 50F”就容易很多了。（注：此法有丢失记录的可能性，在使用前请三思。）

风来之西林 GB2 沙漠的魔城

怪物的变色攻击

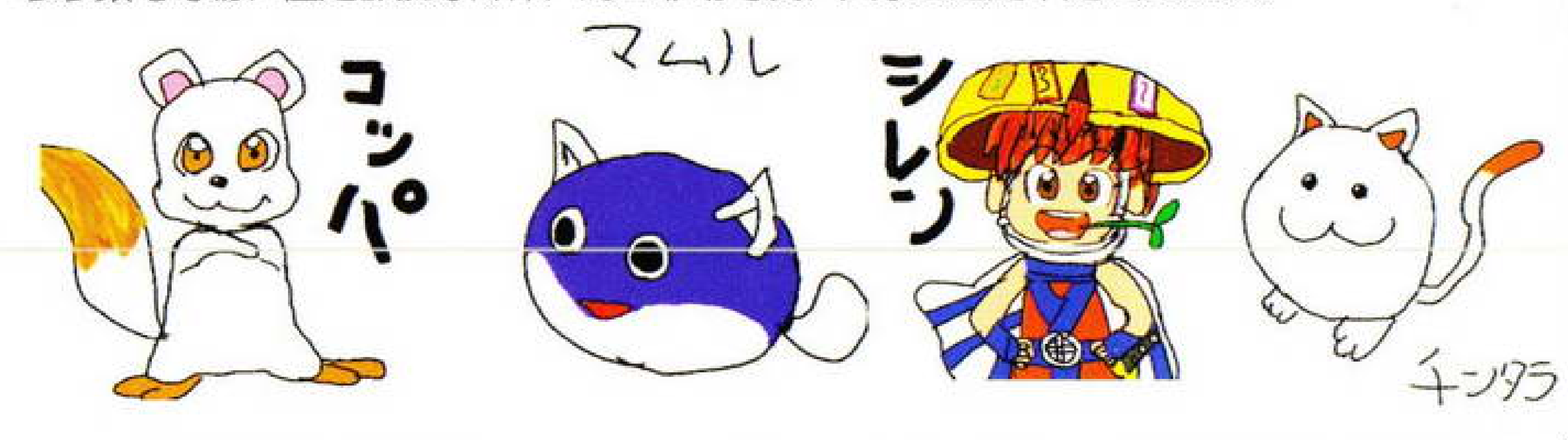


在标题的菜单选择画面，按住 B 键不放进入怪物手帐，当光标移到デブータ系的怪物上时，按 A 键的同时放开 B 键，可以看到デブータ喷出的鼻息已经变色了（原为蓝色，现在变为橙色）。同样，死の使い系的怪物镰刀处的光芒也会变色，此外，鬼面武者系和まどろみつかい系也可以。这秘技其实是令所有蓝色的攻击转为橙色的。

看完了以上的“惊爆”秘技，大家是不是有种跃跃欲试的冲动，如果你现在还保存着这两盘卡带，赶快拿出来试试吧，或者可以借此再重温一下这两款作品，虽说现在已经进入 GBA 时代，但这两款经典作品的光芒是不会随时间而消退的，现在拿出来怀旧一番也很不错哦。另外有烧录卡的玩家可以试试利用GBA 上的 GB 模拟器 Goomba 把《月影村》烧到卡上玩，运行得很完美，至于《沙漠的魔城》就不行了，因为是 GBC 专用游戏，模拟器还不支持，遗憾。

可爱的同人涂鸦

下面我们来欣赏几幅《西林》的同人漫画作品吧，这是一位日本玩家的涂鸦手笔，都是只有寥寥数笔勾勒，但是都极为传神，而且非常可爱，大家看过是不是会笑起来。



文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 铭风

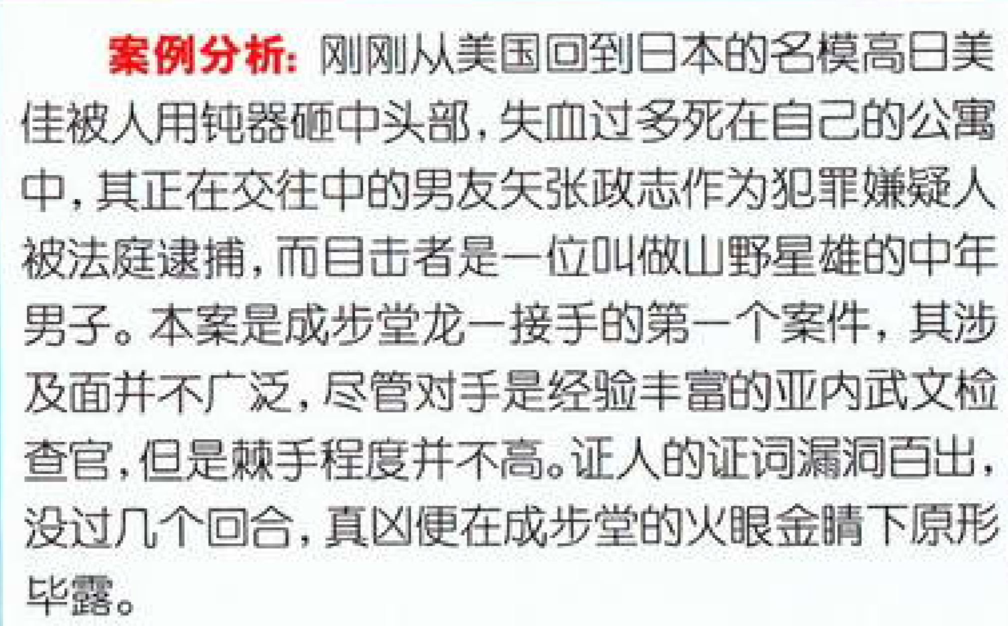


VOL.03

逆转剧场



逆转案例 CASE 1 初次逆转



案例分析：刚刚从美国回到日本的名模高日美佳被人用钝器砸中头部，失血过多死在自己的公寓中，其正在交往中的男友矢张政志作为犯罪嫌疑人被法庭逮捕，而目击者是一位叫做山野星雄的中年男子。本案是成步堂龙一接手的第一个案件，其涉及面并不广泛，尽管对手是经验丰富的亚内武文检查官，但是棘手程度并不高。证人的证词漏洞百出，没过几个回合，真凶便在成步堂的火眼金睛下原形毕露。



逆转案例相关人物介绍

被告：矢张政志（やはり　まさし）

PROFILE：矢张政志是成步堂龙一小学时代的同班同学，也是他的死党之一。也许是性格所致，看上去吊儿郎当的矢张总是受到一些麻烦事的牵连，所以才有了"案件的背后果然还是矢张"这样的说法。平时一见到美女就色咪咪的矢张对模特情有独钟，交往过的几个女友都是身材一流的女模特，但是运气不佳的他每次都只有被甩的份。"やはり"在日文中本身就可以写作汉字"矢张"，其促音化表示为"やっぱり"，意为"果然，还是"，而"まさし"可以写作"正し"，意为"正确"。回顾《逆转》系列，我们有趣的发现矢张每次登场时其职业其实都是不一样的，1 代第 4 话中，矢张在葫芦湖边卖起了"大将军馒头"、3 代第 2 话中他又在 KB 保安公司当起了保安，而在 3 代最终话中他更是改名为"天流斋马希斯"跟化名为"天流斋艾丽斯"的真宵的母亲舞子学起了画画……将其称为"全能的矢张政志"我想也不为过吧？（笑）



裁判长（さいばんちょう）

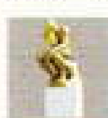
PROFILE：可以说是《逆转裁判》系列中登场回数最多的配角。（笑）大光头、下巴上长长的花白胡须以及手中完全不合现实的巨大木槌都使这位老人给人留下了深刻的印象。在《逆转》系列中，裁判长其实是一位相当有意思的角色，他傻忽忽的表情和在受到检查官和证人们的"迫害"时的一些小动作常常能引起玩家会心一笑。此外，裁判长还有一个做裁判官的弟弟。

被害者：高日美佳（たかび　みか）



PROFILE：高日美佳是一位在日本小有名气的模特，刚从美国回到日本的美佳被人杀害在自己的公寓中，而作为其男友的矢张自然成了重大嫌疑人。由于工作的关系，高日美佳的RP经常受到别人的怀疑，据说其背后有着很多“爸爸桑”在支持着她，并且常给她一些“零花钱”，（汗！）但实际上我们不难发现，其实美佳心中还是爱着矢张的，去美国时她还特地随身携带着矢张送给她的“思考者”闹钟就是最有力的证明，然而令人讽刺的是，正是这双方爱情的见证断送了其年轻的生命。高日二字取自“高飞车”（たかびしゃ），高飞车是日本将棋中“飞车”的一种走法，同时也有在气势上完全压制对手的意思。





死因：钝器殴打致死

CHECK POINT：凶器正是矢张送给美佳的“思考者”闹钟。

真凶：山野星雄（やまの　ほしお）



PROFILE：山野星雄表面上慈眉善目，但实际上却是一个不折不扣的入室抢劫惯犯。鉴于本案是成步堂龙一接手的第一个案子，同时也是玩家初次接触到逆转系列，巧舟先生力求在真凶的名字上给予玩家一定的提示，于是，“山野星雄”这个名字便诞生了。“山”（やま）在日文中有“犯罪事件”之意，一般警察和新闻记者用得比较多；“星”读作“ほし”，为“犯罪嫌疑者”的隐语；“雄”同时又可以写作“男”。“山野星雄”实际上就是“案件的真凶”的意思，可谓一目了然。

杀人动机：入室抢劫









逆转豆知识——完全相同的开场白



细心的玩家也许会发现其实《逆转》系列每一作的第一句台词是一样的，都是“はぁ……はぁ……くそっ！なんでぼくがこんな目に……”，只不过在《逆转1》中，由于当事人是矢张政志的关系，出于个人性格和语言习惯的考虑，台词中的人称代词换成了“おれ”而已。正是这样一句听上去有点牢骚满腹的台词把我们带进逆转那一个又一个精彩纷呈的故事当中去的。该开场白翻译成中文的意思是“哈……哈……妈的！为什么我会碰到这种事情……”，而不是某些地方所说的“哈……哈……我的眼睛怎么了……”（^_^）“はぁ”是拟声词，为喘气的声音。而后半句其实是一个并不完整的句子，其完整的写法应该是“なんでぼくがこんな目に会った……”，“目に会う”在日语中是个固定用法，意思是“遇到，遭遇”，多用于不好的场合。[邪魔：KUSO爱X，你又抢我“邪魔院”的饭碗！全能：我不是有意的……（无辜地挥洒着热泪以卡伦状掩面离去……）]



文 LIKY

Vol.02

METROID PLANET

《银河战士 零点任务》的时间挑战大赛



《银河战士 零点任务》推出已经有不少日子了，相信绝大部分玩家都已经爆机了，不过对于喜欢挑战的玩家而言，单纯的爆机似乎没有什么值得称道的，追求高难度的极限挑战才是最有成就感的。任天堂在游戏发售后不久就在该游戏的官方网站上开辟了一个时间挑战模式的页面，让玩家进行游戏最速爆机成绩的比拼，并且提供诱人的奖品，玩家们反应强烈。下面我们就来看看这些日本玩家玩出了怎样的成绩，如果你对此也有兴趣的话，不妨也来挑战挑战，看能否创造新的纪录。

两种挑战模式

任天堂目前推出的时间挑战大赛分为两种，一种是“单纯时间挑战”，即不考虑完成度，单纯地挑战最短爆机时间；另一种是“完美时间挑战”，即挑战完成度100％情况下的最短爆机时间。

如何进入时间挑战模式

要进入时间挑战模式，首先必须要拥有一个爆机存档（存档后面有一个闪电球标志），然后选择这个存档，在“Start Game”画面顺序输入方向键的“上、左、右、下”，这样会出现隐藏的“New Time Attack”选项，这个便是时间挑战模式，选择这个进入游戏后，游戏中随时打开菜单都能看到计时器，抓紧时间挑战吧。当成功爆机后，会得到一串密码，经过一定的注册、登陆等步骤，在游戏的官方网站上输入这个密码，你的成绩便能登陆到网站上，任天堂一段时间后将公布成绩排名。

进入时间挑战模式的步骤

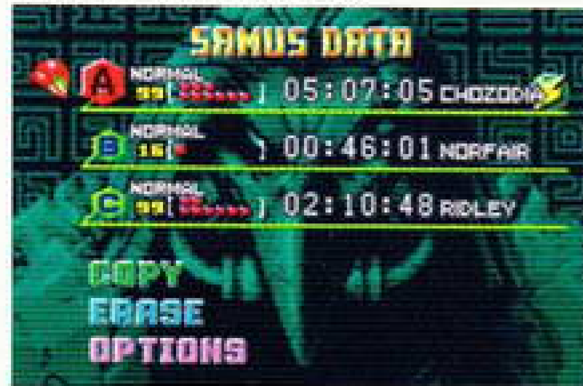
▼首先要拥有一个爆机存档，即存档后面有一个闪电球标志。

SAMUS DATA
A NORMAL 99 05:07:05 CHOZODIA
B NORMAL 16 00:46:01 NORFAIR
C NORMAL 99 02:10:48 RIDLEY
COPY
ERASE
OPTIONS

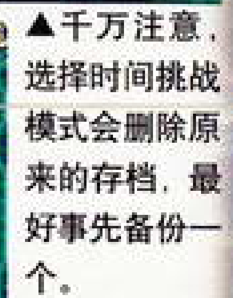


▲在“Start Game”画面顺序输入方向键的“上、左、右、下”。

▼隐藏的“New Time Attack”选项出现了，这便是时间挑战模式。







▲千万注意，选择时间挑战模式会删除原来的存档，最好事先备份一个。

▶时间挑战模式下打开菜单可以看到左下角有计时器。

注：以上是以美版《零点任务》来示范，日版、欧版的进入方式也是一样的。

诱人的奖品

我们来看看任天堂准备了什么样的奖品给玩家吧。原来奖品有4种，但是，都有数量限制，必须经过抽选才有机会获得。（汗）



▲萨姆斯特别版GBA SP外壳，暗红的色调，加上刻上去的特别图案，个性十足。（限量80名）



▲《零点任务》特别版T恤，正面印有游戏的图案。（限量50名）



◀由《零点任务》的性感代言人森下千里签名的大海报，比较珍贵哦。（限量10名）

◀森下千里真人等身大POP，并且上面还有她的签名，相信谁都想要吧。（限量3名）

看了以上诱人的奖品，大家是不是都心痒难耐？可惜的是……大家现在已经完全没可能得到它们了，因为，活动已经于7月15日截止了（－_－b）。其实就算活动没有截止，国内的玩家想得到它们的难度也是相当大的，撇开成绩好坏的因素，单就参加这个活动的步骤还有点复杂，首先你必须购买Z版的《零点任务》，这样可获得日本ninclub网站的一个会员帐号，用这个帐号去ninclub注册并登陆（没有一点日语基础可不行），之后才能将自己的最速成绩登陆到《零点任务》的官方网站上……

挑战最速

看到这里大家可能要怪我了，既然奖品都得不到，你给我们介绍这些干嘛？馋我们吗？其实我给大家介绍这些一方面是想让大家多了解一些游戏之外的有趣的东西，另一方面是想提供给大家一个挑战的机会，因为，目前任天堂已经公布了这次时间挑战大赛的成绩，大家不妨来看看日本玩家的最速成绩，看过之后，你自己也不妨去挑战挑战，看你能够取得怎样的成绩。我相信国内的《银河战士》达人一定不少，也一定不会比日本玩家差的。

日本玩家的最速成绩

单纯时间挑战排名

排名	姓名	时间	导弹	超级导弹	超级炸弹	能量罐
1	トロ(假名)	0：28：09	10	3	0	2
2	DPN	0：28：52	10	3	0	2
3	秋无	0：29：01	10	3	0	2
4	ハマケん	0：29：05	10	3	0	2
5	サイコピサロ	0：29：56	10	3	0	2
6	まめかすおから	0：30：30	10	3	0	2
7	森林	0：31：18	11	3	0	2
7	zako	0：31：18	11	3	0	2
9	TOH6	0：32：27	11	3	0	2
10	tetu	0：33：03	14	3	0	2

（成绩在1小时之内的玩家共有295名）

完美时间挑战排名

排名	姓名	时间	导弹	超级导弹	超级炸弹	能量罐
1	SA-X	0：53：08	50	15	9	12
2	ごりぽん	0：57：48	50	15	9	12
3	zako	0：58：30	50	15	9	12
4	トロ(假名)	0：59：00	50	15	9	12
5	ドッペン	0：59：48	50	15	9	12
6	VHS	1：01：08	50	15	9	12
7	アルカス	1：02：31	50	15	9	12
8	ナルポン	1：02：57	50	15	9	12
9	もけけけ	1：04：05	50	15	9	12
10	ハマケん	1：04：38	50	15	9	12

（成绩在2小时之内的玩家共有316名）

大家来做掌门人SP

炎炎七月似火烧，游戏工作两头焦；且把去暑苦茶煮，备好零食再通宵。夜深人乏伏案憩，忽闻香风身边飘，惊起疑是多情梦，原来是——香水信纸无心捺。

《掌机王》的各位小编们，你们好。这是偶第一次写信给编辑部，也是偶第一次写信，好兴奋哦！我是一个文静的女生，一直对游戏的兴趣不大，但自从BF买了GBA SP后，原先对于游戏并不热衷的我开始兴奋起来，之后就玩疯了。

真正让我跟他喜欢上SP的原因是《牧场物语》啦，玩了三遍！但说来伤心，第一遍玩得好好的突然被BF的记录覆盖掉；第二遍由于有了第一遍的经验，所以玩得更好了，玩了"一年"多，又突然被他好友的记录覆盖掉，哇……我怎么这么倒霉！第三遍更惨，玩得水平已经很高，房屋等全部造好，卡莲也快追到了，却不料又被BF的好友给烧掉了！惨呐，太不人道了！后来的再后来，又陆陆续续地玩了《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《马里奥3》等等游戏，当然，我没打通，我玩游戏的风格是打一半，嘿嘿。

我想问个问题，请问《掌机王》有机迷俱乐部吗？有的话该如何参加入会员呢？具体要求又是什么？

上海 草莓宝贝

唉，因为一个游戏多人共享而把记录给覆盖掉，实在是很常见也很无奈的事啊，毕竟借给每个朋友玩前难以做到都嘱咐得面面俱到。马修给你出个主意：自己买一盘《牧场物语》用BF的SP玩，这样就不用担心自己辛苦打下的记录被别人不小心给删除或覆盖了。至于《掌机王》的俱乐部，现在还没有，但您可以将您的资料发到交流空间，来结交众多喜欢掌机也喜欢《掌机王》的朋友们。

敬爱的小编们，偶是一名新玩家，听说第一次充电要充10小时以上，可偶充了3个多小时灯就熄了，黑灯了还要继续充7小时吗？如果不充10小时有什么影响吗？

刘楚源

呵呵，老问题了，但读者既然问了，马修就要尽所知来为读者解答：GBA SP买来后头三次完全没必要充上10个小时的，因为锂电池是不能过充的，因此电池在出厂前就已经被厂家激活，激活后的锂电池即使因为电池出厂到卖出之间放置时间过长而进入休眠状态，只要正常地充电放电三、五次后，也能自然激活，这是我自己的手机、SP的亲身使用经历；同样出于安全上的考虑，不少厂商给锂电池和充电器设置了过充断电保护系统，使电量充满后立刻断电防止过充，也就是说灯灭后再继续插着也不会继续充电了。GBA SP的说明书并未提及头三次要充10小时以上的话，但也没警告不要充多长时间，据此可以分析，GBA SP的充电过程是有严密的过充保护系统的，虽然头三次充了10多小时不会对电池有什么伤害，但可以肯定是无益且无意义的，因此您完全没必要充上10小时，至于不充满10小时就会损害电池那种危言耸听的话，是来自于镍氢电池的使用习惯，大可不必在意，您只要正常充电到灯灭就可以了。众小编的SP当初都是这么充电玩过来的。

悲情冰盖塔

此文为韦博士与A君的一段关于《掌机王》第九辑介绍的冰盖塔的对话，其中韦博士简称W，A君简称A。

A：《掌机王》第九辑192页4周目的隐藏机体冰盖塔，你得到没？

W：（嘴角露出一丝奸笑。）得到了，大概7个月前《机战D》发售不几个星期就得到了。

A：啊？那威力强不强？有何特技？

W：强，不是一般的强，特技嘛（韦博士运用到平生所学，并配以动作解说），就是这样，还会进化呢！

A：真的？我用金手指改一下……

（一小时后，A君热血归来。）

W：错啦错啦，《掌机王》第九辑少打个1，应该是14周目。（皮笑肉不笑。）

A：14周目，没问题，3小时后我给搞定！

（7天后，神智不清的A君再次归来。）

A：博士韦，我都打到24周目了，怎么还看不见冰冻盖塔？

W：啊？你还没找到呀，就是《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》里的172号怪物啊，你看……

A君沉默半晌，忽然抬头仰天大吼："冰盖塔，求求你，现形吧！"话音刚落，一巨型冰盖塔从天而降，正砸中抬头的A君……

在外工作的日子里，身边只有GF和GBA SP相伴，整日除了工作就是和GF一起研究GBA游戏，其中有《马里奥A2》在没有VBA和S/L大法下，和GF换着玩，最后也终于在GF面前达成"YOU ARE A SUPER PLAYER"的壮举。我们还一起研究《口袋妖怪弹珠台》。还有《Mario&Luigi RPG》的通关和《马里奥赛车》眼花缭乱的演示，因为我以前在N64和SFC游戏上也玩过《马里奥赛车》游戏，所以每每我1st后再换GF跑完3圈，她总是没悬念的8th……当然GF也了解了诸如《星之卡比》、《塞尔达传说 四支剑》等优秀的作品，也认识了不少任天堂的大腕级形象，还有次世代异质掌机NDS。本人也有意无意地让她了解了Nintendo，我好像也只给GF介绍了任天堂的游戏，谁叫咱们是"任饭"呢，当然这也付出了我认为值得付出的宝贵时间。想想这样和自己MM一起Happy的感觉，大家也一定能够体会其中的幸福滋味，至少可以说是"独乐乐不如众乐乐"啦。

LUIGI

前面有MM讲述和GG一起玩SP的情形，这个又是GG讲述和MM一起打游戏的乐趣，一番长嘘短叹后，马修忽然发现，自己身边还没有MM来一起玩游戏呢，55……（马修身边某编：说什么呢？你身边的我可是大男人啊。）另外从来信和您的笔名看出，LUIGI您对"《马里奥》系列"很有研究，觉得够强的话可以向口袋光环投来达人影像哦，马修也在此欢迎各位高手向《掌机王SP》投来您热血最强的达人影像。

最近小弟入手一台GBA SP，出人意料的是，它非常吸引女生的目光，男生对它却视而不见，奇怪啊。最近又发现SP的背光功能有一个副作用，除了上述的"招花引蝶"外，熄灯后，蚊虫蛾蝶也纷纷投向这惟一的光源，在屏幕前飞来飞去，好烦人啊，真是"飞蛾扑光扑不死，反而却把我烦死"。看来，SP今后的周边还应增加蚊帐……

桂林市 伍尔佳

6月编辑部去桂林旅游，马修也遭遇了和您一模一样的事情，灯关后打开SP，一只蛾子呼地掠过，将怕蛾的马修顿时惊出一身冷汗，之后又有蚊虫聚来，欣赏马修的SP游戏画面不说，还雁过拔毛地吸了马修不少的血……


▲其实马修从来也没这么苗条过。

不知道看信的是不是马修，我只想说，马修的文笔不错，主持栏目不错，但名字和小编形象都太没个性了，简直是阿修罗的弟弟嘛，给马修个建议，不如把名字改成“玛丽·卡修”，这样有个性还增加了大家的YY空间。最后问一下，马修是否真如小编形象那样苗条。

南京的芹菜

暴汗，这封信正好落入我马修手里，虽然您夸马修工作做得好，但后面的话对马修我打击可好大的——至于说改成“玛丽·卡修”……也亏您想得出来，其实马修也很好记的嘛（—_—b）。最后回答，马修身材两个月前很标准，但现在开始有发福征兆，做完这期《掌机王SP》马修便开始实施瘦身计划了……

我是一名搞插图绘制和平面设计的人员，十分喜欢GBA游戏的人物造型和场景设计，我想问一下，什么样的游戏比较有意思，《马里奥》好像不错，但是这款游戏好像有很多。我也不知道哪款好玩，再加上平时工作忙很难有时间游戏店试玩和看看，希望各位小编给予指点。我还看到《掌机王SP》第1辑有蜡笔小新的游戏，不知道国内有没有，看着挺有意思，想买一盘。最后祝《掌机王》越办越好，各位编辑心想事成，马修早日买到NDS！

河北省石家庄 林玖

哈哈，马修看到最后一句乐翻了，其实在1000多款GBA游戏中推荐几个好玩的还真难，因为GBA上好玩的游戏太多了。比如你提到的GBA上的“《马里奥》系列”作品，如1～4代的《马里奥A》，还有《马里奥和路易RPG》、《马里奥赛车》、《马里奥与大金刚》等等，都是叫好又叫卖的好游戏，您说的《蜡笔小新》也是一款非常好的动作游戏。至于我们书上介绍的游戏，大多数都能在游戏店买到（一些中文版和手机游戏除外）。

提点意见，“掌门人”中不要整封信登上，应当精选其部分，这样就能提供更多空间用来刊登更多读者的来信，而读者也能听到更多不同的声音。务必要做到“多而精”。

王笛

谢谢您的建议，其实那些篇幅比较长的读者来信，也都是经过删减的，但放到书上仍显很多，因此马修今后也会在整理信件上下更大工夫，争取做到百家争鸣的多而精。而各位来信的朋友也不要因为版面关系有所顾虑，该写多少写多少，你们精彩诙谐的语言经常让小编们会心一笑；小编，也会把你们的精彩部分整理出来放在“掌门人”中供大家交流。

《掌机王》的各位编辑，你们好，我是一名才接触掌机不到三个月的初中生，我辛辛苦苦、苦苦累累、累累积积、积积攒攒终于看到点曙光，可我不知道是不是翻新的。一台说是日本原装的透明蓝GBA要540RMB，请问这个价位合理吗？还有几个问题想问一下：①从吉林邮往兰州的邮票要多少钱？这次我用了两张80分的是否多了？②我看了《掌机王》第九辑，上面翻新手法的漏洞如果被JS注意并改进怎么办？③我是《通灵王》迷，不知现在是否有这部漫画的GBA游戏？④透明蓝的性能和其他颜色的机器性能有什么区别？

最后祝愿各位编辑身体健康。

吉林 王阔

你买的GBA价格还算合理。①一些邮局只卖80分的邮票，如果是邮平信的话确实贵了，经常写信的话不妨去大些邮局或邮政超市买些低面值的邮票来。②翻新机主要的方法是换新壳，而新壳的制造目的并不是给JS用来造假，而是给玩家自己体现个性的。因为成本不可能造太细致，因此注意外壳的做工是否细致是个相对可靠的鉴别方式——不过要是绝对保险起见，推出不久的小神游GBA是不错的选择。③有啊，是《恶魔城》那样的横版动作游戏，有很多RPG成分。④机器的性能与颜色没有绝对关系，但透明蓝因为不少是早期机器，所以买时更要注意是否翻新。

《掌机王》期待您的意见和建议

《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开您——读者的支持，惟有您的批评和建议，我们才能及时纠正不足和更加完善，才能让《掌机王》、《掌机王SP》与读者更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位读者，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　　邮编：730000

或发Email到pocket@ucg.com.cn

中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770。

我一年多前买了一部透明红的GBA（480元）与一张《棋魂》（90元翻版）卡带，后来我发现我买的GBA是假的，于是我去换了，最后我只得加40元换来透明蓝（正版）GBA。我用透明蓝GBA玩《棋魂》卡带一年左右之后，此卡带自动初始化了，当我又将此游戏玩到一定进度时，我退出游戏关闭电源，再启动一次GBA，游戏又初始化了，现在我玩此游戏时还会死机，迫使我强行关闭电源。请问小编，出现了这种情况是GBA的问题还是卡带的问题呢？如果是GBA问题我该怎么办呢？如果常常强行关闭GBA的电源是否对GBA有损呢？请回复，谢谢！

一只小菜鸟

是卡带的问题，和机器没关。D版卡质量也分三六九等，其中最坑人的就是您遇到这种，买时没什么问题，但玩了一段时间就出问题了——这“一段时间”短则一、两个月，长了要一年，症状就是记忆不正常甚至彻底死机或烧坏。其实从D版卡玩过来的玩家的GBA都会受到这种死机的待遇，不过目前还没听说什么不良后果。

我是你们《掌机王》的忠实读者，从第6辑开始期期都买。你们的《游戏机实用技术》我也买。我只想买一台GBA SP，可立刻被我的哥哥阻止，说PS2比GBA划算很多，因为PSP和NDS要出了，GBA的软件又很贵而且PS2又能一起分享，可我还是拿不定主意，众大侠、小编、老编、美编、主编你们一定要给我出出主意，我要怎么办才好呢？拜托了，请速回电！

忠实读者 JOHNSONLEE

其实该买什么还得看您自己的爱好了，GBA和PS2无疑是当前国内最流行的两部主机，拥有众多优秀游戏的支持是两部主机的最大魅力所在。相比之下，PS2在音效画面的表现更强；而GBA在价格与便携方面的优势使其拥有了庞大的市场。综合以上特点，你就可以分析一下自己对音效画面的表现要求是否很高？你买下PS2之后是否仍然宽裕？你是否有在家里电视前玩游戏的时间之外仍然玩游戏的需要？至于PSP和NDS要出的说法并不能成为不买SP的原因，因为GBA上有足够的大作可以陪伴你到买下NDS和PSP之前的所有时光。

要说马修的个人意见嘛，当然是SP了，欢迎加入掌机一族哦。

我有一盘GBA卡，是《FFTA》，有好长一段时间没有玩了。最近我插卡玩的时候，发现以前的记录全部都丢失了，而且，我的最新记录在隔了几天后也丢失了。我的这盘卡是一直插在机子上的，都没有拔下来。想问一下是什么原因造成的，还有没有什么补救的方法？希望你们能看到我的这封信，告诉我该怎么补救，是什么原因。并衷心地希望我们的杂志会办的越来越好。谢谢！

jacky_5212_cn

从你所说的现象上看，应该是记忆电池没电了，在没有用记忆棒等外设保存记录的情况下，记录丢失便毫无办法可以补救，只得从头再打。预防丢记录的方法最好是买个记忆棒随时备分（有关SMS记忆棒请参看以前的《掌机王》和《掌机王SP》），当然，平时也要从日常习惯上注意，除了卡带本身或电池问题，在保存记录时关机或断电也是丢失记录的重要原因，因此在灯红时就及时充电或换电池也是减少记录丢失几率的习惯之一。

《掌机王SP》第2辑大奖揭晓
10名中奖者名单公布！

云南省昆明市五华区	倪翔
新疆乌鲁木齐市	黄轩
吉林省吉林市	王龙瀚
北京交通大学	南冰
上海市普陀区	吴皓
江苏省丹阳市	唐超
西安市白庙村	杨旭
黑龙江省哈尔滨市	孙韬
广东省东莞市寮步镇	赖仲陶
河南省郑州市	龙翔

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。



《掌机王》邮购信息

目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn

交流空间

新一辑的交流空间开通了，大家都进来认识一下这些新送来资料的朋友们吧，来自全国各地的玩友们因为共同的爱好和“交流空间”而成为好朋友，真让人高兴啊。大家放心，只要您把资料投过来，“交流空间”就一定有您的位置！

姓名：李尔　　年龄：21
最喜欢的游戏：生化危机、口袋妖怪
拥有掌机：GBA、GBASP
地址：福建商业高等专科学校02人力资源管理
邮编：350012
对玩友说的一句话：希望游戏能够架起我们友谊的桥梁，放开手中的信鸽，彼此相识吧。

姓名：卫晓南　　昵称：火箭队首领坂木老人
性别：男　　生肖：不是鹿是马
星座：射手　　电话：0371-6348167
爱好：看《掌机王》、画画、游戏
拥有掌机：GBA（橙）喜欢游戏类型：RPG、ACT
最爱的游戏：《口袋妖怪》系列、《黄金太阳》、《火影忍者》
地址：郑州市管城区商城路电子技术学院19号楼28号
邮编：450004
想说的话：记住了吗？有空打电话来玩哦。

姓名：郑钱健　　自称：掌机万事通
年龄：15　　拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》
爱好：画画、游戏、看《掌机王》、烧录游戏
地址：浙江省余姚市西石山南路7-9号101室
邮编：315400
想说的话：愿天下掌机玩友们大鼓腰包。

姓名：安奇拉　　性别：女
年龄：16　　出生日：1988年6月15日
地址：上海市浦东大道2970弄41号604室
邮编：201208
超级喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
I say：不论什么时候，都希望你的来信，一起探讨我们喜欢的游戏，百分之一千回信！

姓名：JZ　　昵称：Tony
性别：Boy　　QQ：258328061
拥有掌机：GBC（绿色）、GB（蓝色）、GBA（银白色）
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”等等，太多了……
通信地址：贵州省遵义市玉屏路农机局家属院
邮编：563000
想说的话：我喜欢游戏，喜欢篮球，喜欢看书，更喜欢你的来信。

姓名：周博雄　　称昵：不败之神
性别：男　　QQ：84888417
E-mail：bbzszbx@163.com
拥有掌机：GB（白，卖了），GBC（绿，换了），GBA（白，换了），GBA（黑，换了），GBA SP（银，坏了），GBA（蓝透，睡了）
最喜欢的游戏：“《口袋》系列”、“《机战》系列”、“《黄金太阳》系列”、《FFTA》、《恶魔城晓月》等众多游戏……
通信地址：上海市卢湾区浏河口路47号
邮编：200021
想说的话：口袋机战我最爱，幻想太阳我的魂，洛克恶魔我的名，火纹三国我不会……

姓名：宗一辰　　笔名：Zero
性别：Boy　　年龄：16
星座：双鱼　　拥有掌机：黑色SP
喜欢游戏类型：ACT、A·RPG、S·RPG
喜欢的游戏："《洛克人》系列"、"《指环王》系列"、《FFTA》、《晓月》、《黄金太阳》
地址：天津市红桥区红桥北大街天津五中（高中部）高一四班。
邮编：300131
想说的话：是玩家、是掌机族更是中国人，希望见到让人热血沸腾的中国掌机游戏。

姓名：吴滨　　笔名：Light Ning
性别：男　　年龄：16岁
星座：双鱼　　拥有掌机：GBA（白色）
拥有游戏：《KOF EX2》、《洛克人EXE4》（蓝月）、《马里奥A4》……
通信地址：广东省汕头市镇邦路尾144号甲座二幢504房
邮编：515011
想是的话：玩掌机是我的最爱，所有热爱掌机的人都是my friend！愿天下各方朋友来信做个朋友，互相切磋切磋！（回信率100%，待信中……）

姓名：唐欣　　性别：Boy
年龄：21　　QQ：240353536
拥有掌机：GBA
拥有游戏：《机战》、《火纹》系列、《创造球会A》等
想说的话：我愿与广大的掌机迷、SLG迷进行交流！

姓名：蔡冬子　　人称：爆机狂
性别：Boy　　年龄：18
爱好：研究游戏，看《掌机王》
拥有掌机：GBP（摔坏了）、SP（银白色）
喜欢的游戏：《黄金太阳》系列、《机战A》《银河战士》、《圣剑传说》、《口袋妖怪 叶绿》、《恶魔城·晓月》、《古墓丽影》
地址：广东省潮州市太平路金聚巷9号
邮编：521000
想说的话：我是百年罕见的游戏高手，无论啥游戏一到我手5天内100%爆机。

姓名：邵子权　　年龄：20
玩龄：3年（好少）　星座：天蝎
拥有掌机：GBA SP（《我们的太阳》限定版）
拥有游戏：《黄金太阳2》、《换装迷宫2》、《晓月》、《机战D》、《机战OG》、《SD高达A》、《洛克人Zero3》
用心地址：上海市虹口区东余杭路1051弄42号
邮编：200082

姓名：王凯　　昵称：刺猬距离
笔名：会跳韩舞的丧尸　　性别：男
年龄：18　　血型：AB
星座：最不该是男孩有的星座T_T
QQ：169710394　　Email：163wk@163.
最喜欢的游戏类型：RPG、A·RPG、ACT（中文最好）
拥有掌机：GBA SP（黑）、GBA（紫色透明）、GBP（绿色）
通信地址：江苏省常州市丽华二村19幢701
邮编：213000
想说的话：让我们在晓月圆舞曲的旋律中，拿起传说的圣剑，去创造一个最终幻想般的命运传说；在黄金太阳的光辉中，执起腰间的烈火之剑，建立一个马里奥与路易那样的友谊。

姓名：范文洵　　笔名：忍者
年龄：17岁　　性别：男
QQ：254786806　　拥有掌机：GBA
Email：venzhejingying@163.com
喜爱游戏：《圣剑》、《塞尔达》、《黄金太阳》
通信地址：江苏省无锡市芦庄六区88号602室
邮编：214000
想说的话：地球是我家，游戏靠大家。

姓名：雷鸣　　昵称：TCLm
性别：男！　　星座：双鱼
QQ：85404920
爱好：运动、动漫、游戏
拥有掌机：透明GB、紫GBC（曾经，想起就痛）、GBA（透明蓝）
喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、"《机战》系列"、《幻想传说》、《牧场物语》、"《蜡笔小新》系列"。

姓名：邓阳川　　性别：男
年龄：18　　QQ：66907832
Email：dyc198613@163.com
拥有掌机：GBA、GBA SP
拥有游戏：EZ……
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《火纹》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：江西师范科技学院30号信箱
邮编：330000
想说的话：希望在交流空间中结识更多的朋友。

姓名：杨啸南　　性别：男
年龄：16　　生肖：龙
星座：水瓶　　QQ：26888660
拥有掌机：GBA SP（银、黑、红）
拥有游戏：《黄金太阳》、"《恶魔城》系列"、"《实况》系列"、"《马里奥》系列"……
地址：河南省郑州市46O医院12号楼2单元302
邮编：450007
想说的话：《掌机王》是掌机中的"动感地带"，我的地盘听我的——摘自《LIKY名言录》

姓名：薛志聪　　昵称：失惊无神火星人
性别：和老爸一样　　年龄：17
目标：成为最强的PM训练员
拥有掌机：一台极平凡的橙色GBA
Email：puzhiliyulong@sina.com
通信地址：广东省佛山顺德龙江中学
邮编：528318
想说的话：地址是用来找人PK宠物小精灵的，交朋友还是环保点用Email吧。

姓名：王钰　　昵称：亥雾
性别：当然是男的了　生肖：兔
血型：AB　　QQ：232492106
Email：Jue328@163.com
拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：如史诗般震撼人心的游戏。
地址：河南省开封市25中053班
邮编：475000
想说的话：百年孤独加百年孤僻就是我这样的，闲了就来封信胡侃两句吧。

姓名：马林　　笔名：东北的狼
性别：我不告诉你我是男的　　年龄：16
QQ：345586584　　拥有掌机：GBA SP（黑）
喜欢的游戏：《KOF EX2》、《黄金太阳》、《机战D》等
来信地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区西大直街315号
邮编：150080
想说的话：虽然我是狼，但我不会吃你，我真希望有一个联机战友！



文 任天堂世界NW旅团 RANSOMA 编 LIKY

小虾小蟹中捞大鱼——美版游戏杂谈

谈起美版游戏，玩家们的反应多是眉头一皱，口中挤出两个字："垃圾！" 的确，手感上的粗糙，是无法和日版游戏的细腻相提并论的。而且美版游戏的主角多是欧美漫画中的钢筋肌肉男的形象，这种英雄自然无法与日版主角们争夺MM的欢心。毕竟受到日本动漫的影响，当今亚洲人心中的偶像应该拥有飘忽的眼神、纤细的身材和俊秀的面庞。不仅角色设定上不令人满意，很多制作商又喜欢把某些电影大片进行改编（一般具有ACT或是RPG要素的电影几乎都难逃魔爪），使得游戏本身内容所吸引的市场消费群范围变得十分狭窄，再加上厂商制作时的漫不经心以及拙劣的技术水平，导致游戏面市后市场反应十分冷淡，很快便被玩家们打入冷宫。差劲的游戏素质致使美版游戏没有日版游戏那般出色和成功，进而导致美版游戏在不少玩家心目中成了垃圾的代名词。



不过因此就将美版游戏一棒子全打死也确实太可惜了。我们还是抄起渔网，让网眼把那些不合人们口味的小虾小蟹漏掉，把那么几条大鱼捞上来，成为人们餐桌上的美味佳肴吧。笔者不仅热爱日版游戏，也经常玩美版的。所以接下来本人要在众多的小虾小蟹中给大家寻几条大鱼出来，让大家尝尝鲜。

美版游戏中，最多的类型便是ACT了。这其中便不乏一些出色的作品甚至大作，比如《波斯王子》便是笔者的最爱之一：精美的画面、丰富的人物动作、十分烘托气氛的BGM、具有挑战性的难度……众多的优点造就了这款优秀的ACT，虽然战斗部分作为游戏的重点之一显得有些苍白无力，但这个瑕疵丝毫不能掩盖游戏本身散发出的光芒。有的ACT虽然算不上是大作，但出色的素质同样令玩家值得尝试。这其中又不乏一些电影改编的作品，比如"《蜘蛛侠》系列"、《军刀之狼》，这些游戏拥有许多可圈可点的细节。除此以外，像"《古惑狼》系列"、《女英雄西亚》以及"《雷曼》系列"、"《CT特种部队》系列"等，都可以让玩家在玩惯了日版ACT的同时，有着更为不同的游戏感受和体会。







体育也是欧美厂商喜爱涉及的一类题材，尤其是EA，恨不得要把所有的运动都做成游戏来卖钱。足球、篮球、网球、高尔夫等各种球类运动自不必说，赛车也是常客，甚至连极限运动都来分杯羹。不过虽然各种运动名目繁多，但很多作品的素质还是有保证的，就像"《FIFA》系列"，虽然没有《WE》那么"王道"（笔者乃《WE》FAN），但就GBA上的《FIFA2004》来说，总体水平不仅不比《WEA》差，而且比起后者画面更细致且更有速度感，可以说是相当不错的一款足球游戏；此外《STREET JAM》、《Virtual Tennis》也都是不错的球类游戏；赛车中《V拉力3》自然是坐头把交椅；值得一提的是GBA上的各种极限运动游戏，个人觉得做的还算不错，能体现出玩"酷"的感觉，比较吸引人。

相比高产的体育游戏而言，RPG和AVG的精品就要少了很多。美版游戏中RPG（含A·RPG）并不多见，但其中不乏具有大作品质和风范的作品，首推便是"《指环王》系列"，这个系列很符合玩家们的"DIABLO"情结（笔者就是"暗黑"的疯狂扇子一个），加上电影的号召力和游戏本身不俗的品质，其他美版RPG很难撼动其王者地位。同样不错的也都是属于AD&D规则的游戏，如《博得之门：暗黑联盟》和《龙与地下城》的几作。此外《哈利·波特》的最新作《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》，就是典型的模仿日式RPG的一款游戏，不过EA出品的该作品质还是上乘的，推荐大家去试一试。



而AVG在GBA上活跃的作品主要是以《断剑：圣堂武士的阴影》最负盛名（笔者认为《哈里·波特与魔法石》更像带有解谜和RPG要素的ACT，因此不再提及），曲折的情节、漂亮的画面、动听的BGM，使该作在GBA上有着非常不错的表现，可惜由于语言的要求，令很多人不太能接受它。此外，有一款AVG《Ghost Trap捉鬼陷阱》，是仿《生化危机》的游戏的，无论从画面风格还是操作系统来讲，游戏无不带着《生化》的影子，不过《捉鬼》也有自己的特色，比如随机生成迷宫、合成道具自制陷阱就给人以挑战感——玩完这款游戏后，笔者已经开始YY《生化危机》的GBA版了。奇怪的是EIDOS在发行时是以日版作为首发，而后在国内又几乎看不到此作英文版的影子（连日版都少见），故此很少有人知道它。



FPS是美版游戏的一大特色类型。虽然GBA的机能有限，并不适合开发FPS，但偏偏就是有一些欧美的厂商踩着前人失败的足迹，继续开发着各种各样的主机用新3D引擎。话说回来，游戏是出了不少，从《DOOM》、《暗黑竞技场》到最近的《ICE NINE》和《英雄萨姆》，但每一款都是马赛克满天飞舞，让人玩不了一会儿就头晕。其实各款游戏之间的主要区别也就在于故事情节和武器设定之类，但画面都是差不多的同样令人难受——总之在GBA上是不适合做FPS的。笔者几乎把所有的此类游戏都烧到卡里面逐个仔细研究了一番，在这里也就给那些狂热爱好者们推荐一下《DOOM》、"《艾克斯VS塞薇》系列"和《007 夜火》这几款做的还算有模有样的，至于其他的嘛，玩家们还是省省吧……

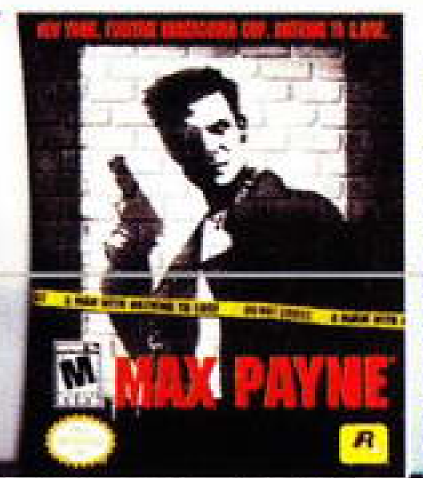


其他的类型美版游戏几乎不常涉及，看来看去，总体上美版不如日版那般内容丰富，因此笔者也就不在这里继续捞鱼了，毕竟玩家们的口味不同，众口难调嘛。笔者喜爱的大鱼也许在其他人眼里连小虾米都不如，好游戏大家交流交流即可。

(LIKY：此文仅代表作者观点，各位美版游戏爱好者看到这可别来群殴LIKY呵，实际上最近一段时间来，美版游戏出了相当多的"大鱼"级作品，这些优秀的美版游戏我们都在以前的《掌机王》和《掌机王SP》中有介绍，各位在打累了日版大作时，不妨和作者一起，在众多美版游戏中捞几条大鱼来品尝一下。)









▲四款在全世界受到好评的GBA美版大作：《超级大战争》、《指环王3》、《马克斯·佩恩》和《V拉力3》。

给我一次游戏的机会

认识B哥之前，我是一个对游戏一无所知的“游戏盲”，无法忍受他对游戏的痴狂，对我的熟视无睹。每当我对手拿“小方盒”的B哥怒目而视的时候，B哥就很识趣地把他打开的“小方盒”塞到我手上：“MM别生气，来、来、来，我教你玩《口袋妖怪弹珠台》！”



在B哥的循循善诱之下，我对《口袋妖怪弹珠台》日渐痴迷，原来游戏里是别有洞天的，于是我霸占了B哥的GBA SP。B哥在一旁抓耳挠腮，叫苦不迭，悔不当初。

一日，B哥不失时机又塞给我一长方形的GBA，讪笑着说：“MM，你不是一直想当律师吗？我来教你一个更好玩的。”在灯光下，我盯着屏幕看了好久，才看清楚是“逆转裁判”四个字，原来还是中文版的。“B哥，这屏幕怎么是黑的啊？”“这个没事，你到台灯下不就看得到了。”敢情B哥给我来了个“鸟枪换炮”。后来才知此GBA是B哥淘汰了N久的旧机，如果灯光太暗是看不到屏幕的；但如果灯光太强，它又会反光以至看不到屏幕。当我在幽暗的灯下用它玩《逆转裁判》的时候，突然恍然大悟：难怪B哥眼睛高度近视，原来就是这样苦战的结果。

可是，事到如今，我也只能敢怒不敢言了。

不玩不知道，一玩吓一跳，《逆转裁判》一下子就深深地吸引了我。调查，取证，以及在法院上的针锋相对，情节构思谨密，高潮跌起，案件憾人心弦，环环相扣，人物的性格也是非常的鲜明，绫里家族的女性奇妙的灵异功能尤其令我心驰神往。

初次玩游戏的我，时常因为指证错误而连连败诉，每每看到裁判长面前代表信任度的“！！！”号接二连三地破灭，我痛苦得闭上眼睛，不得已又去请教B哥。“如果你今天做饭给我吃，我就教你。”要是平时看到B哥那一副趾高气扬的模样，我早就要踹上两脚了，可今时不同往日，我头点得如同鸡啄米，“好的好的，打完‘最初逆转’这一章我就去做。”

“如果指证不了，你就不停地威慑他嘛。”B哥的手指在GBA上轻巧地滑动，“你看，山野不是要露出马脚了吗？”

随着游戏情节的发展，出场的人物也渐渐多了起来，剧情也更加复杂，变得扑朔迷离。千寻和真宵的母亲绫里舞子也逐渐被推到了前台，成为整个“逆转裁判”里的一条重要线索；成步堂律师意外地被诬陷为杀人凶手，在法庭上为自己据理雄辩；小中大的卑鄙下流的敲诈行径最终败露，被指证为杀害千寻的真凶。成步堂对正受着小中大敲诈、而不敢作公正判决的裁判长说：“不管你承受了多大的压力，请你作出公正的判决。”裁判长硕大的锤子终于在庄严的法庭上敲下，宣布小中大“有罪”。成步堂对附在真宵身上说要一辈子记住他的千寻说：“你还有‘一辈子’吗？”我想是有的，只要有正义存在，千寻会永远不死，裁判长也不会宣判无辜的人“有罪”……

就这样，我在诸多“不平等条约”下，玩完了“最初逆转”和“逆转姐妹”。每晚，GBA就放在我的枕边，不到实在睁不开眼，我都要坚决将游戏进行到底。早晨，醒来之后的第一件事，就是继续昨晚的情节。没有攻略，B哥就是最好的攻略，而且是随叫随到，他在我心中的地位已由当初“玩游戏的不良少年”上升到了“偶像”（呕像）的位置。

稍显笨拙的“果然先生”成步堂龙一，聪明能干却死于非命的绫里千寻，天真可爱却麻烦





缠身的绫里真宵，外冷内热的检查官御剑，大大咧咧的系剧刑警……大概是玩得太投入，他们在我的梦里也不约而至。我甚至经常渴望着像千寻那样有感知一切的能力，能够提醒或暗示法庭上笨拙的成步堂龙一作出正确的决定。

事实上，我是不能如千寻那样聪明能干的。在我不断地软语求教下，B哥的”不平等条约”也逐渐升级。“MM，你看我的指甲太长了，你是不是该帮我剪掉它？”我一边给B哥剪指甲，一边想像受姬神樱要胁的衣袋，他当时的心情是否也如我今天这般？“MM，还有啊。”B哥晃动着他硕大无比的脚丫对我说。看着他狰狞的面容，我当场严辞拒绝。其实我心里早就有了小算盘——留着下次请教的时候吧。

果不其然，“逆转大将军”的开始就给了我难题，我的手指在“调查”、“移动”、“询问”、“指证”上移来移去，迟迟不知应该在何处下手，迫不得已的我主动找上B哥：“B哥，我来帮你剪脚指甲吧！”于是游戏的难题又一次迎刃而解了……

《逆转》的一大特色就是人物语言非常幽默，在“逆转大将军”这一章里，有一处非常搞笑的地方，当的警卫大婶大场香差点被定为杀人犯时，这个脾气暴躁的欧巴桑暴跳如雷，语无伦次。

成步堂：能告诉我们那小孩子的情况吗？

大场香：要是让我再看到他，我一定要掐死他！

成步堂：那你能不能说一下有关导演的情况？

大场香：要是让我看到他，我也要掐死他！（看来大婶被气疯了……）

而这一章的法庭审判部分中，对女制片人姬神樱的审问最为棘手。看来这个女人把中国“言多必失”的古训学得很好，她所说的证言几乎找不出什么破绽，即使在不断地威慑下也不见有丝毫慌乱，始终冷静地抽她的烟，而且她那傲慢的态度使得作为检查官的御剑也情不自禁地在法庭上盘问她。真宵一直在提醒成步堂，她的证词中一定存在着破绽，那么究竟是什么呢？一次次指证，一次次错误，于是我又缠着B哥，不过这次B哥也搞不定了，还好他在网上找日语版的攻略。哦，原来，破绽就在那毫不起眼的带骨牛排上，搞定了。不过故事又接着把人引入一个死胡同，姬神樱仍处惊不乱地作顽强抵抗：“你认为我有杀布袋的动机吗？”选A，有；B，没有。大多数人会认为，像姬神樱这样有黑社会背景且城府深的女人一定会为某种不可告人的秘密而杀人，其实，错也！是布袋因不堪忍受姬神樱长期要胁而对她生出杀心，不想反而被姬神樱失手推倒在铁栅栏上而丧命。案件到此完全真相大白，结果出人意料但又合乎情理，真不愧叫“逆转”这个名字。

游戏的最后我也长长地舒了口气。听B哥说，这款由Capcom公司出品的游戏在日本的评价相当高，开创了“法庭战斗”的新类型游戏形式，可惜当时因为语言的关系阻止了国内一大批玩家去了解和接触它。而现在我玩的中文版《逆转裁判》完全得益于国内的汉化小组无私奉献，感谢小组为我们带来了这款毫无语言障碍的经典游戏，不过有点遗憾的是目前他们只汉化到第三章，期待他们能早日把第四章也汉化，让我能完美地体验这款作品。

游戏的结束令我有些许欣慰，更多的是怅然——原来全身心地投入去做一件事情的时候，结局怎样已经不再重要，只有过程令人回味无穷。我想如果B哥再给我一次玩游戏的机会，我一定会对他说：“我要换你的手上的那台GBA SP！”如果一定要在这个要求前面加一个目的的话，我会对他说：“我要用它玩《逆转裁判》二代！”



文 Dick.w 编 铭风

简单的真实——评《钢铁帝国》



GBA主机到现在的游戏个数，除去那些重复的美版、日版，怎么也得近千了，在如此众多的游戏中要一个游戏给你留下一个较深的印象并不简单。本人并不善于RPG、SLG，别说达人了，新手级都算不得，但对于GBA上的一堆堆的ACT、STG还是多少有点感觉，而且还偏执的在继续玩下去，不过一直都没怎么见长，实在汗颜……

对于ACT、STG的一贯执着从很早的时候就开始了，所以现在电脑里还能找到早期的一些街机的1945、彩京等算的上经典的STG，可惜的是电脑比较是个大家伙，搬动不得，而且鄙人甚穷，笔记本自是没想过，所以至今手中仍只有台GBA而已，翻过GBA的上千的游戏来看，大家会发现没有一个类似彩京的高素质STG，所以那样爽快的射击一直让人向往。不过在接触到这款Steel Empire《钢铁帝国》的时候情况得到了改变，就个人来看，在GBA上的STG中，能说得上游戏的爽快感就非此作莫属了。

我想熟悉彩京的玩家应该对这款《钢铁帝国》的游戏方式非常之熟悉的，因为这样的STG的游戏方式本来也是很简单，系统并不复杂。唯一和一般STG不大相同的是这个游戏中的机体还有HP的设置，这个设置多少让游戏简单了许多，我想对于一些喜欢挑战的高手来说有些遗憾了。特别是游戏总共只有7关，要通关想必也不是太难的事情。而此作虽然比较简单，为的就是突出它的爽快感，所以说多了也是废话。怎样地进行游戏在大家拿到游戏并上手后就明了了，游戏操作相当简单，A键和B键分别是向前和向后攻击，L键和R键都是炸弹攻击，我想炸弹大家都很清楚了，也是非常传统的全屏攻击，攻击力最大，但有弹数限制，这些传统的STG设定就是非STG玩家也是很清楚的。

游戏开始有两种战机提供选择，一种以速度见长（RA-02），对空攻击力稍低，擅长对地的攻击，对地的空投弹相对威力较大；另一种以攻击力见长（RLZ-04），速度次之，对空武器对空攻击较强，对地弹攻击相对来说就比较弱一点。所以也就有了两种不同的游戏爽快感的体验方式，如果你选择速度见长的战机，完全是一种速度感上的追求，你的战机轻快地在枪林弹雨中穿梭而过，特别是从火网中毫发无损的抽身而出，那样的成就感是难以用言语来表达的。而擅长攻击力的战机完全是一种摧毁



的爽快，强力的火力对敌人压倒性的打击，这就是这台战机给你的，如果用这台机体再把火力POWER到满，那摧枯拉朽的力量在GBA以往的STG很难找到能让人如此振奋的了。不过这时候要是一不小心挂了从而使能量减到最低，那可得让人心痛死了……

作为一款掌机平台上的小STG，能做到这样实在不容易了，虽然只有两种机体的选择，但它却反映了最朴实的STG最应该表达的东西，那就是简单，一个简单游戏想要表达很多东西也许反而适得其反，要在一个小小的64Mb或者128Mb的容量中实现很多的东西并不很容易，毕竟空间有限啊。所以这时候往往要追求一种简单的境界，集中力量突出一个方面，这样做往往能在这个方面有自己的优势，才能给玩家



留下深刻的印象，这正是本文在开头的时候提到的一个游戏要给玩家留下较深印象的一个需要。

本作的世界是一个由飞行器组成的世界，各种各样的飞行器来往于天际，在天空中的世界很容易让我想起了宫崎骏的天空之城，这个由钢铁飞行器构成的世界中自然也有罪恶的存在，故事应该说是很老套了，还是依旧的正义战胜邪恶，但本人实在日文苦手，个中意思只能了解到这个程度，但飞行器飞离母舰的那一刹那却仍让人很兴奋，那种奔赴前线的简单感觉就是这样的让人心潮澎湃。

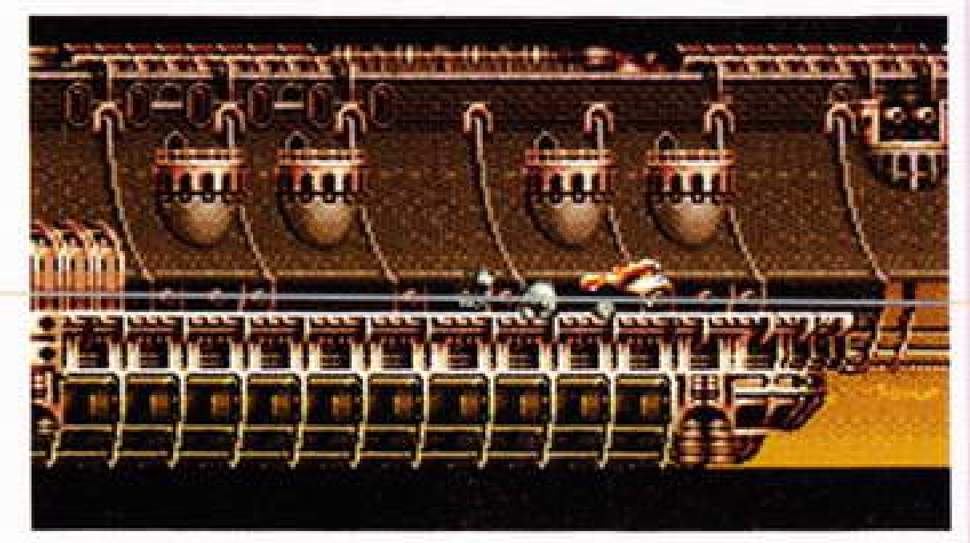


《钢铁帝国》，这样的一个帝国，飞在天空的钢铁～也很容易让人联想到那漫天飞舞的FF飞空艇世界，真的是一个虚幻但美丽的世界，也许应该算套路了吧，把现在的航空母舰改成了似曾相识的“航天母舰”，一架架的小型飞行器就在这里起飞。这就是你的战斗背景，战斗在这样的一个天空世界里，天空给人的想象空间总是那么的大，大到没有界限，大到超出了我们的想象，玩着这样的游戏，往往会想到在这个背后是怎样的一个天空，在我战斗的远方是怎样的一个天空呢？满天的如飞蚊般的世界，很容易让人憧憬哦。

RA—02启动了，随着螺旋桨的速度越来越快，机后的烟尘越来越大，战机慢慢地飞离了母舰，祝你好运吧，你的战斗开始了。敌人的漫天火力不光来自空中，还来自地面，敌人会从不同的地方向你射击，在这样的一个火网中穿梭自如，如此的自在时时让你感觉在戏耍敌人一般，有种想仰天大笑的快感，但别太得意而笑过头了哦，还是小心点哦，看似简单敌人也会在你不注意时出乎你意料地把你给做掉，不过还好游戏的战机HP设置，也给你了多少一些生存的机会。敌人虽算不上有多少，但复杂的火网还是会给你造成不小的障碍，当然会阻止你离近 BOSS，但我们如此强大的玩家怎么能如此就被阻挡呢？呵呵，努力过关吧，还会有更多的困难在你面前，但这也是对自我的一个挑战吧，特别是二周目以后，游戏的难度就会有所增加，所以想要挑战自我的玩家最好能进行到二周目，那样才是绝对的挑战，会让你乐不思蜀的。(^_^)

此游戏就我个人来说，还是费去了我不少时间，其实对于一般的ACT或STG我并不会太在意，但这样的简单就是真的把我深深吸引住了，因为我一直在期待一款类似彩京那样一款爽快的游戏，这样的游戏可以在任何时候都让我们能拿上手来轻松那么一会，个人感觉其给人的暂时的轻松和娱乐决不亚于《瓦里奥制造》那样的小品级游戏。但单就ACT方面来说的话也许并不能和《洛克人》那样的重度ACT相比，但对于一个喜欢STG的你来说也是一款绝对不能错过的优作。

好了，对于这样的一款简单而优秀的 STG 我并不能说太多，因为这样的简单游戏也说不了太多，但个中趣味大家自己身处其中自我体验一回，想必肯定会有自己的一番感受，毕竟 SHOOTING 的快感是难以言表的，看着一堆堆的钢铁在自己火炮下炸开了花，看着这个钢铁帝国在自己脚下了，何等的爽快！现在在这小小的 GBA 上也可以体验到街机彩京的痛快了呢，如果你还没试过这款STG，那太遗憾了~快去吧，还等什么呢。(^_^)



神游：任天堂的先手棋？

任天堂宣布将会推出GBA版《口袋妖怪 绿宝石》，让"口袋妖怪"迷们兴奋不已，不久前又有一则令国内玩家更加兴奋的消息传来——小神游官方中文版《绿宝石》也将与日本版于9月16日同步发售。这款游戏的中文版叫做《宠物小精灵 绿宝石》，游戏内容将会全面中文化。



上面的这则新闻曾在七月底轰动一时，各大掌机网站都相继刊登了该条新闻，可见其影响非同一般。单凭新闻而论，可能没几个玩家会相信这是真的，可偏偏有那么一张只露出行货版《绿宝石》游戏封面的图片打消了大部分玩家的疑虑。是神游内部透露出来的风声？还是某口袋FANS炮制出来的"杰作"？就在该消息尚未得到神游官方确认的情况下，网络上众说纷纭，但绝大多数人还是十分相信中文版《绿宝石》将在中国与日版同时发售。笔者曾就这张游戏封面图的真假询问过CGP汉化小组的美工pippe，据他所说要改出这样的一幅图并非不可能，但这幅图更像是实拍，特别是封面后的背景，似乎就是游戏的说明书。尽管pippe认为游戏的Logo设计得不如《超级马力欧2》，但是《宠物小精灵》这名字更有中国特色，毕竟当年那部《口袋妖怪》动画片就叫《宠物小精灵》。最终有玩家按捺不住向神游询问此事的真假，而神游的答复却是："感谢您对我们公司产品的关心，我们公司并未公布将要推出该游戏，我们将通过正规渠道正式公布上市信息……"尽管神游的答复让人失望，但事情总不会是空穴来风。我们看到，当GBA在中国内地市场的销售已经达到饱和之时仍然推出行货版GBA，神游的勇气着实让人倾佩。而在神游机方面，神游也推出了像《罪与罚》这样的成人向游戏。神游近来的种种动向似乎在向所有玩家传递一个信息：神游在行动！

也许有人会问，游戏公司凭什么要如此青睐中国市场？且不说软件D版猖狂，单凭对外



来游戏软件严格的审批制度也是让它们望而却步的原因之一；尽管如今游戏已被公认为"第七艺术"，却仍然不被大多数国内家庭接受，导致很多玩家不得不充当"地下工作者"，这样的环境也足以让每一个试图涉足国内游戏市场的公司三思而后行。然而到了2003年末，中国的TV游戏界迎来了一缕阳光，两大硬件厂商任天堂和SONY相继在中国推出了它们的主机，与SONY不同的是，任天堂选择的是在中国成立合资公司，并且推出主机是已过时的主机N64的改版——神游机，尽管神游机有着如《神游马力欧》、《塞尔达传说－时光之笛》等N64大作保驾护航，可对于任天堂来说，中国市场的回报是不尽人意的。由于神游销售网络的局限性，再加上其"独特"的软件销售模式，发售半年多来，其主机销量居然只有区区四位数。有人说任天堂没有诚意，只弄些过时的玩意来糊弄中国玩家，市场冷淡就是中国玩家对它的报复，可如今神游为何又要冒着亏本的风险在GBA销售市场已经趋于饱和的中国推出行货版GBA——小神游呢？

也许，这正是神游乃至任天堂的一步先手棋。

仔细想想就会发现小神游的发售跟神游机的发售有很多的相似点。首先，二者都可算得上是过时的产品，神游机自不必说，N64早在数年前就已停产；而小神游所采用的普通版GBA也差不多停产了，目前市场上的销售多以SP为主；其次，二者推出的时机相同，神游机和小神游推出时都已是夕阳见黄昏，小神游还好些，GBA上尚有大作连连推出，虽说GBA2的推出



差不多要等到2006年，但年底发售的NDS势必会影响它的销售。尽管任天堂一再宣称NDS是它们的第三产业支柱，但向下兼容GBA游戏的功能不能不让人们将它与GBA联系在一起。三是二者的销售网络一样地差劲，这也在根本上影响了它们的销量。

尽管神游机和小神游的发售给人们留下了诸多诟病，可醉翁之意不在酒，也许神游机和小神游正是任天堂在中国的开路先锋，相比起其创造的商业价值，任天堂更看重的是它们的象征意义。因此我们可将神游机和小神游机的失败看成是任天堂进入中国市场前所交的学费——就交学费而言，利用N64和GBA总要比用NGC和SP更划算些。

单从谋略而言，任天堂比它的老对手SONY老谋深算得多，自从NDS和PSP在E3上公开亮相后，二者在日本和欧美消费市场上的支持度基本持平，因此开拓新的市场已成为两大厂商的必然选择。对于任何商家而言，有着13亿人口的中国所具有的巨大消费潜力是不容忽视的，且随着中国经济的高速发展、消费者的购买力不断提升，若能在中国这块TV游戏市场先声夺人，占得主动，势必会给公司带来丰厚的效益。任天堂采用合资成立神游，以神游的名义推出主机和游戏的方式进入中国市场。这样不仅免去了相应的关税，更绕开了严格的审查制度；相比之下SONY就没那么幸运，PS2进入中国大陆就弄得一波三折，最后还弄了个名不正言不顺以家用电器的名义进入市场，而销售情况也同样不容乐观。由目前的情况看来，待到NDS和PSP进入中国市场时，NDS也许要比PSP容易得多。不出意料的话，NDS会冠以“神游XX（神游兄弟？）”的名字顺利在中国推出，而PSP只有在一旁着急地等待着相关部门的审批结果。任天堂应该也深知抢占市场的重要性，在水货还未充斥市场、盗版还未出现前以神游的名义登陆中国市场，帮助中国的游戏玩家树立起良好的消费意识，是NDS乃至NGC后续机种成功的关键，也更能增添玩家对神游的好感，待到水货充斥市场，盗版风行后再进入，只能博得一片骂声，正所谓该出手时就出手。因此笔者大胆推测，NDS将在2005年上半年内登陆中国市场，届时才真正是任天堂的中国战略的开始。

现在回到“口袋”的问题上。神游机发售伊始，尚有《神游马力欧》、《塞尔达传说－时光之笛》等白金级大作推出，而小神游却只有两款ACT游戏陪伴，场面上略显寒酸，因此在小神游上推出大作势在必行。多方比较下来，在市场无往不利的妖怪级软件《口袋妖怪》便是神游的首选（在中国人气极高的《黄金太阳》有着版权方面的困扰）。《口袋妖怪》在中国不仅有众多的FANS，前些年热播的《宠物小精灵》更是捕获了大批儿童的心。况且凭借其可爱大方的游戏角色和健康向上的游戏内容，若要通过相关部门的审批简直轻而易举。而神游不仅可借《口袋妖怪》的推出聚敛人气，更可凭借《口袋妖怪》的销售进一步拓宽其销售网络，为以后新主机的销售打下坚实的基础。由此看来，神游推出行货版《口袋妖怪》百益而无一害，又何乐而不为呢？不幸的是，据最新得到的消息，《口袋妖怪 绿宝石》的消息已被神游官方否认，前面的那则新闻只是一个谣言，但神游将会推出其他版本的《口袋妖怪》，相信届时中国将会再刮起一阵口袋旋风。

本文完成前，笔者获知这样一则新闻：中国文化部门的官员将在2004年TGS（东京电玩展）上发表有关“中国游戏产业市场的现况”的演讲，这无疑更增添了游戏厂商对中国游戏产业的信心，就如亚洲杯开幕时国际足联主席布拉特先生描述足球的未来一样——游戏产业的未来在亚洲，游戏产业的未来在中国。在此笔者祝愿：神游，一路走好！



本文纯属恶搞，只可看不可当真，如有雷同，纯属巧合。

文 青菜 绘 陈杰 编 LIKY

FINAL PSP FANTASY

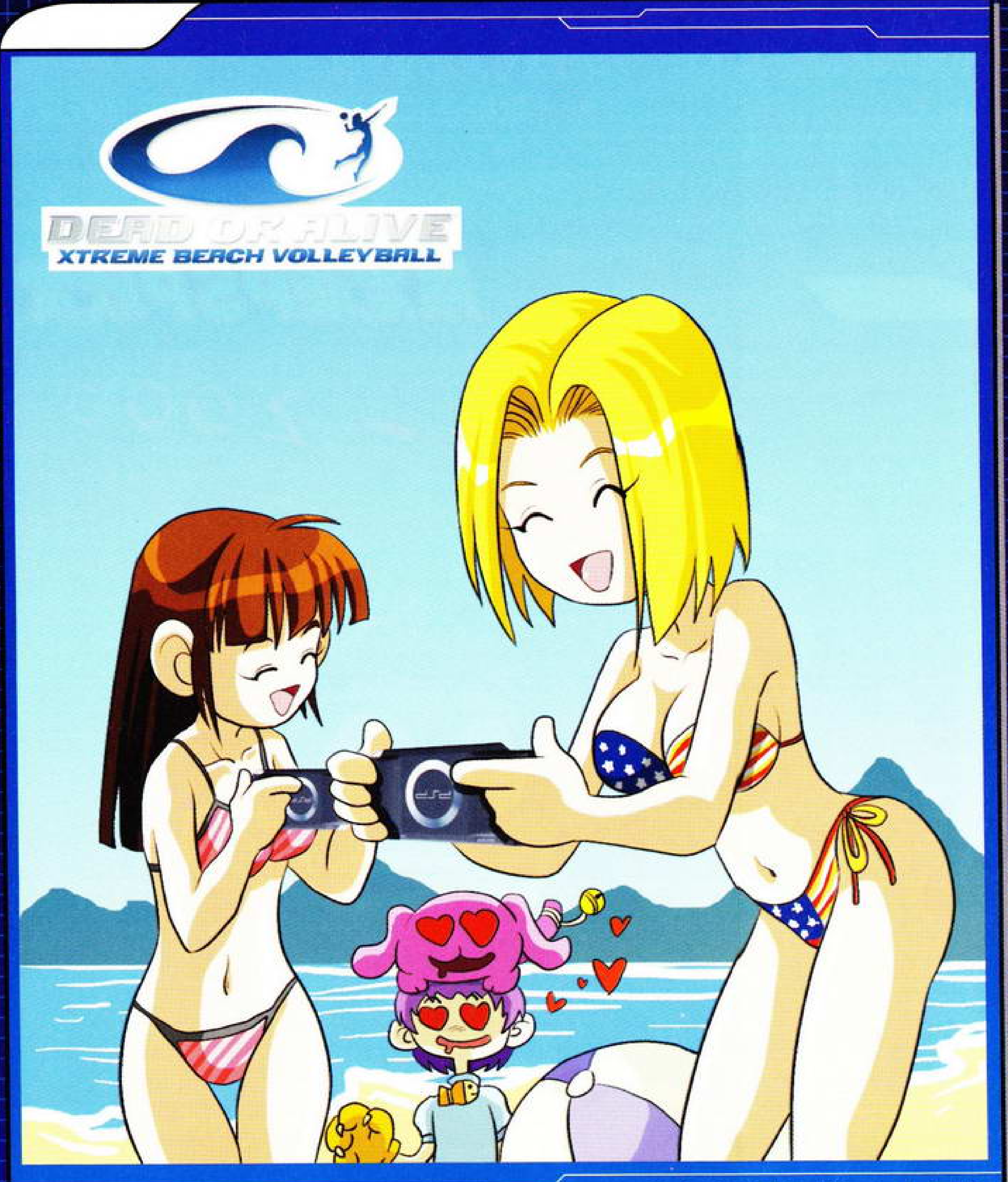
——献给各位正在热烈期待PSP的玩家们

2004年5月的E3展上，电娱界龙头Sony终于发布了新时代掌机PSP。2005年，PSP全球正式发卖，在不到一个月时间里，首批500万台PSP被抢购一空，而各游戏厂商为了讨索氏欢心，一时间以PSP作为主角或重要道具游戏满目皆是，即使是名厂大作，也不乏此等作品，下面我们就先公开限定版PSP和几款游戏的海报来欣赏。

限定版PSP欣赏



1.《最终幻想VII 再临之子》限定版PSP，预约特典是克劳德使的那把大刀——不过这把刀是经过一定比例缩小的，虽然小，但用来割头发、砍西瓜什么的还是绰绰有余的。



2.《死或生沙滩排球》限定版PSP。《死或生沙滩排球》在家用机上获得了玩家的一致好评，此次登陆PSP也绝非简单移植，《死或生沙滩排球》PSP版将在2005年夏季清凉发售，届时，还会推出与首发游戏同捆的《死或生沙滩排球》限定版PSP，而玩家凭着自己的限定版PSP的主机编号，还能参加9月份举行的1万名幸运玩家抽奖活动，奖品分别为4000套带有红色蝴蝶结的KASUMI式假发、4000件CHANNAI（香奈尔）2006夏季主题三点式泳衣和2000套绘有DOA主题图案的排球，各位DOA的FANS动心了吧？那就攒好钱，准备在明年火热的夏季，与《DOA》中美丽的泳装MM们火热地约会吧！



最终幻想 PSP 编年史
最终幻想 PSP 编年史

PSP

◆S*uare E*ix ◆RPG ◆2005年◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆6980日元
◆对应PSP、PS2通信线 推荐玩家年龄：全年龄

游戏支持 PS2 与PSP 联动，可以用PSP 当作手柄进行游戏……故事发生在在一个幽静的村庄中，忽然一股恶臭的气味降临这里，不但花草树木全部枯死，有些村民也因为受不了臭气而集体跳楼自杀(由于这个村庄没有高楼所以没死成)，于是一些从小玩在一起的小P孩为寻找那可以净化一切的黄金比例、光彩照人、沉鱼落雁、闭月羞花、迷死人不偿命的PSP4.5英寸液晶屏，展开了波澜壮阔的冒险！



零 PSP 蛾

零 PSP 蛾

◆Te∗mo ◆AVG ◆2005 年◆日版
◆1 人 ◆自带记忆功能◆64M ◆6800 日元
◆无对应周边　　推荐玩家年龄：16 岁以上

PSP

本作是“《零》系列”的最新作、《零 红蝶》的姐弟篇。故事讲述的是两个娘娘腔的兄弟到离家不远的森林中跳皮筋，灵力较强的弟弟被一只长着飞蛾翅膀的PSP吸引，来到了地图上消失的小岛，而岛上有一个可怕而阴森的究极祭礼——PSP 血祭！仪式上，双胞胎的哥哥要把弟弟掐死后推入巨大PSP包装盒。而哥哥手上只有一台带30万像素摄像头的PSP作武器，他们的命运会怎样？敬请关注并期待……（正在玩游戏的卡伦语：“主角好面熟哦……”）



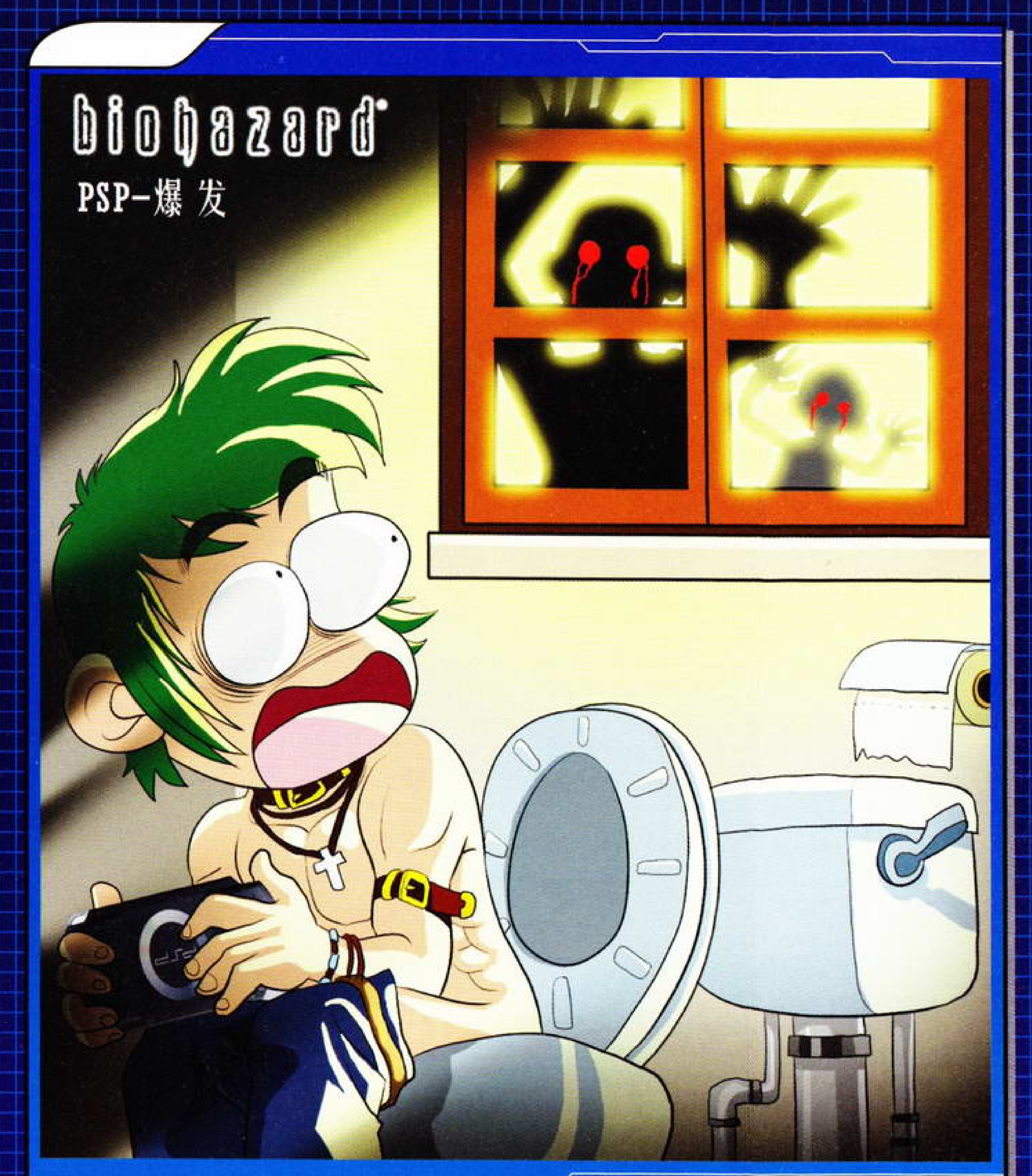
寂静岭 5：The W.C

寂静岭 5：The W.C

PSP

◆Ko*ami ◆AVG ◆2005 年◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆6980 日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：15 岁以上

本作是PS2版《寂静岭4》的续篇，主人公是一个《寂静岭》的超级FANS，某天玩完《寂静岭4》后睡觉，醒来后惊异地发现自己所看到的一切居然都是主视觉的！(其实很正常的……)而他家的厕所中也出现了一个大洞……本游戏对应Eye-Toy，玩家在镜头前做出动作，游戏中的人物也会相应做出。游戏中的武器只有一种，那就是PSP，主角只能用PSP猛敲怪物的各部位。通关一次后会增加隐藏武器Sony的MD、PS2和液晶电视，二周目还会继续增加——为了集齐所有武器，加油吧！



生化危机 PSP 病毒的爆发

生化危机 PSP 病毒的爆发

PSP

◆Ca*com◆AVG ◆2005年◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆6980日元
◆对应PSP、PS2通信线 推荐玩家年龄：15岁以上

本作是"《生化危机》系列"最新作，无论游戏性、操作感、难度、画面都可以说是"《生化》系列"最好的。故事发生在一个叫松鼠市的地方，一个IT公司正在秘密研究一种可以把各种生物变成PSP的病毒（耶！解决人口问题了），由于一名员工的疏忽大意，大量PSP病毒变异体泄漏出研究所，使整个城市变成了地狱（应该是天堂吧？那么多PSP）。玩家要扮演一个松鼠市的妇联主任欧巴桑，用其足以吓死三头大象的丑脸去吓死那些PSP变异体……



洛克人 ONLINE
洛克人 ONLINE

PSP

◆Cap*com◆RPG ◆2005年◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆6980日元
◆多人在线 推荐玩家年龄：全年龄

《洛克人》走向网络的第一作，本作在发售当天共卖出50万套，PS2网络套件卖出26万套，剧情还是制止敌方BOSS统治世界的BT梦想。本作支持20人同时闯关，系统方面是一大亮点，洛克人的技能全部来自不同颜色的PSP组合，如红色PSP是火属性，蓝色PSP是冰属性，不同颜色的PSP要在打倒敌人后得到，有些敌人身上还会掉出一些PSP的包装盒，当PSP与PSP的包装盒组合后，属性能力会大幅度提高！有些BOSS还会从身上掉出一些限定版PSP，还大都这带有特殊效果。



牧场物语 PSP 镇的朋友们	
牧场物语 PSP 镇的朋友们	
◆Victor ◆SLG ◆2005 年◆日版	
◆1 人 ◆自带记忆功能◆64M◆6800 日元	
◆对应 PSP、PS2 通信线	推荐玩家年龄：全年龄

PSP

游戏的舞台就是PSP镇，本作主角可以在PSP镇中种植很多农作物，特别一提的是PSP花，结了果就可以收获，果实自然是PSP啦，另外还可以钓PSP鱼、挖PSP矿石，还有PSP饭团、PSP蜜蜂、PSP女神、PSP河童、PSP小精灵……最后玩家可以和PSP结婚，生一大堆小长着PSP头的小怪人（寒）。而游戏中的价值10亿G的究极别墅，竟然是一个巨大的PSP限定版包装盒！另外，本作将对应PS2版的《牧场物语 PS2镇的人生》，两个版本可进行联动。



真・三国无双 PSP乱舞

真・三国无双 PSP乱舞

◆Ko*i ◆ACT ◆2005年◆日版

◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆3500日元

◆对应PSP、PS2通信线　推荐玩家年龄：全年龄

PSP

炒冷饭啊！本作几乎与《真・三国无双3 猛将传》完全一样，只是在可选人物中增加了一个PSP掌机小人而已，这款作品的售价都较低——3500日元。另外，两款游戏都对应Eye-Toy玩迷你小游戏，其中比较恶搞的是关羽吸鼻涕和织田信长挖鼻孔！



本作是“《传说》系列”的番外篇，主要说的是主角用PSP打败魔头的老油条故事，至于怎么用PSP打魔头，在进入战斗画面后还是和以往“《传说》系列”一样的，但魔法师的魔杖变成了PSP线控，剑士的宝剑变成了PSP的方向键，连战斗服装都变成了PSP在E3出展时展台小姐穿的性感超超超短裙，有看头哦……

永恒无尽的仙乐PSP传说

永恒无尽的仙乐PSP传说

◆NAM*O ◆A・RPG ◆2005年◆日版

◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆6800日元

◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄

PSP

GBA日版游戏发售表

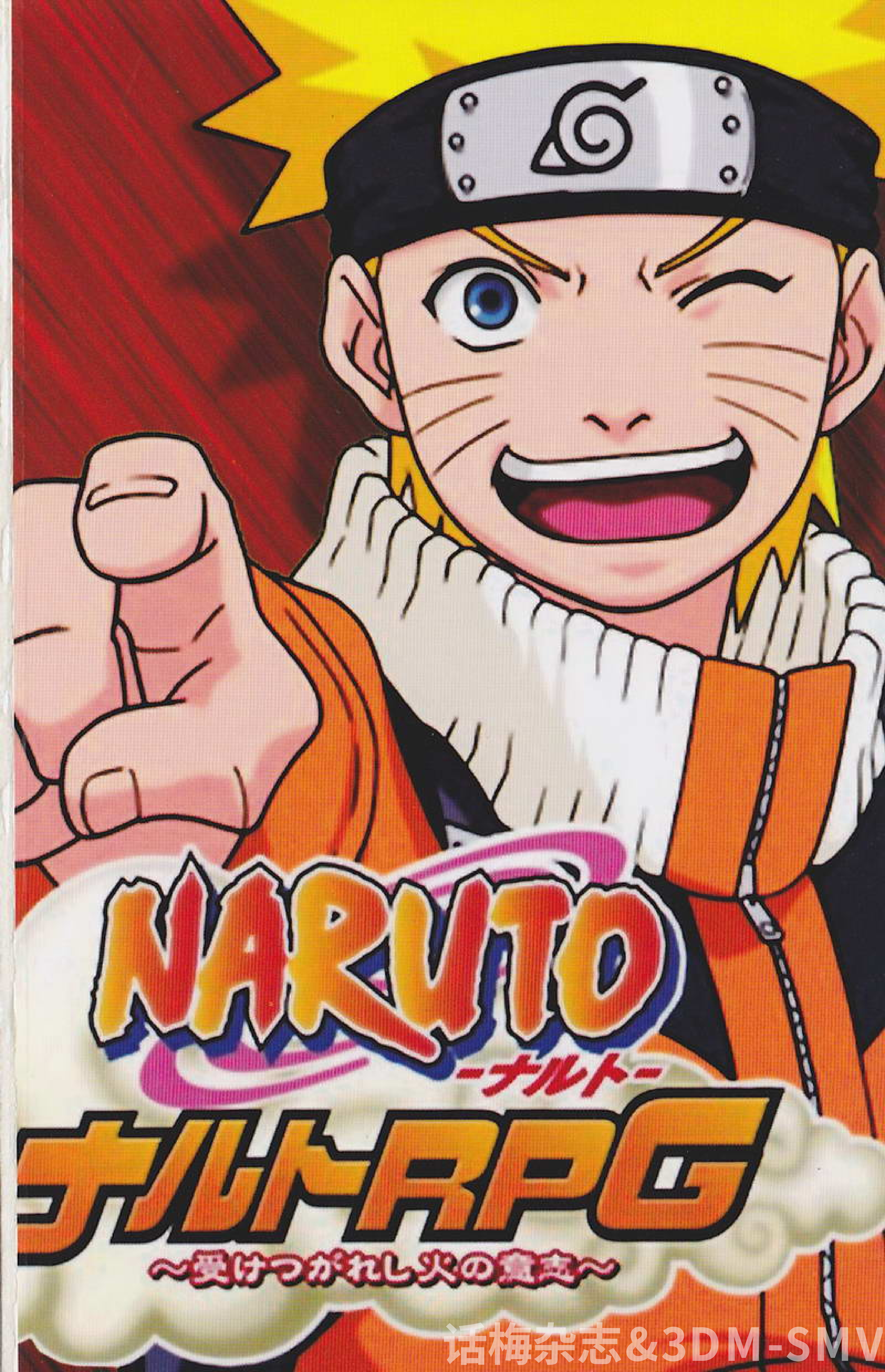
暑假果然是商家赚钱的好时机。刚刚过去的7月底是一个软件销售的高潮时期，整个8月份GBA日版新游戏的数量也是相当惊人的。虽然8月10日推出的“《Famicom Mini》系列”的第3弹对于国内玩家的吸引力不是很大，但是无疑在9月份《口袋妖怪 绿宝石》推出之前，它会是GBA上利润最大的软件。经过假期的资金积累，任天堂将会有更多的资本以用于年底的掌机大战。到时候，我们的“GBA日版游戏发售表”就应该正式更名成“日版掌机游戏发售表”了。

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。

2004年8月

05	传说的斯塔菲3	传说のスタフィー3	Nintendo	ACT	4800日元
05	光明力量 黑龙复活	シャイニングフォース 黑き龙の复活	SEGA	S·RPG	4800日元
05	SD高达FORCE	SDガンダムフォース	Bandai	ACT	4800日元
05	B-传说！战斗弹珠战士 燃烧吧！弹珠魂！	B-传说！バトルビーダマン 燃えろ！ビー魂！	Takara	ACT	4800日元
05	向日葵动物医院 宠物医生育成游戏	ひまわりどうぶつ病院 ペットのお医者さん育成ゲーム	TDK CORE	SLG	4800日元
05	咸蛋超人警备队 怪兽来袭	ウルトラ警备队 モンスターアタック	Rocket Company	S·RPG	4800日元
05	动物岛小玩偶2 小蛋物语	どうぶつ島のチョビぐるみ2 タマちゃん物语	Rocket Company	ACT	4800日元
06	洛克人EXE4.5 真实行动	ロックマンエグゼ リアルオペレーション	Capcom	ETC	4800日元
06	目标是出名！时尚设计师物语2 +可爱宠物游戏长廊	めざせデビュー！ファッションデザイナー物语2 +かわいいペットゲームギャラリー	Culture Brain	ETC	4800日元
10	Famicom Mini系列之21 超级马里奥兄弟2	ファミコンミニ21 スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	ACT	2000日元
10	Famicom Mini系列之22 谜之村雨城	ファミコンミニ22 谜の村雨城	Nintendo	ACT	2000日元
10	Famicom Mini系列之23 银河战士	ファミコンミニ23 メトロイド	Nintendo	ACT	2000日元
10	Famicom Mini系列之24 光神话 帕尔提那之镜	ファミコンミニ24 光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	2000日元
10	Famicom Mini系列之25 林克的冒险 超级马里奥兄弟2	ファミコンミニ25 林克的冒险 スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	A·RPG	2000日元
10	Famicom Mini系列之26 红白机老故事 新鬼岛	ファミコンミニ26 ふぁみこん昔话 新鬼ヶ岛	Nintendo	AVG	2000日元
10	Famicom Mini系列之27 红白机侦探俱乐部 消失的后继者	ファミコンミニ27 ファミコン探偵俱乐部 消えた后继者	Nintendo	AVG	2000日元
10	Famicom Mini系列之28 红白机侦探俱乐部PART III 背后的少女	ファミコンミニ28 ファミコン探偵俱乐部PART III うしろに立つ少女	Nintendo	AVG	2000日元
10	Famicom Mini系列之29 恶魔城Dracula	ファミコンミニ29 恶魔城ドラキュラ	Konami	ACT	2000日元
10	Famicom Mini系列之30 SD高达世界 扭蛋战士 突发战争	ファミコンミニ30 SDガンダムワールド ガチャポン战士 スクランブルウォーズ	Bandai	SLG	2000日元
20	召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソード物语2	Banpresto	A·RPG	5800日元
26	超级马里奥弹珠台	スーパーマリオボール	Nintendo	TAB	4800日元
26	古惑狼 爆走！爆炸卡丁车	クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート	Konami	RAC	4800日元
26	BOBOBOOBO·BOOBOBO 爆裂鼻毛大战	ボボボーボ・ボーボボ 爆裂ハジケ大战	Hudson	FTG	4800日元


NARUTO
-ナルト-
ナルトRPG
～受けつがれし火の意志～

鱼与熊掌 我要兼得！

看《掌机王SP》，得GBA SP，快来参加幸运大抽奖！

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL. 4

THE KING OF POCKETGAMES

《掌机王SP》第3辑的中奖名单将在《掌机王SP》第4辑公布。

HOT

GAME BOY ADVANCE SP

第4辑 还送 10台 GBA SP

NEW

口袋光环 Vol.4

掌机王SP

赠

最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环

FINAL FANTASY I・II

赠

《最终幻想》个性人物贴纸



赠

火腿太郎磁性书夹

让可爱的火腿太郎成为你的必备文具